VISIT…

Ольга Богданова

300 лучших игр для веселой компании от бывалого тамады, приколиста и заводилы

Типа, привет!

Какие ассоциации возникают у тебя при слове «игра»? Полагаешь, что вся эта ботва предназначена исключительно для детсадовцев, а ты сам давно уже вышел из этого возраста? Позволь не согласиться. Если твоя тусовка совсем закисла, вы не знаете, чем заняться на вечеринке, и кажется, что давно надоели друг другу, эта книга для вас. Если солнце не греет, шашлык не задался и фейсы твоих френдов навевают тоску – эта книга для тебя. А может быть, ты просто хочешь без проблем вписаться в новую компанию? Не вопрос! Именно эта книга – то, что тебе нужно. Вечеринка, дискотека, пикничок на природе и даже лекция или урок – везде и всегда можно играть! Не веришь? Читай и продвигайся! Поверь, очень скоро ты станешь центровым в любой тусовке. Именно на тебя будут обращены все взгляды, именно к тебе потянется народ. Мимо тебя не пройдет ни один прикольный и симпатичный персонаж. Почему? Потому что ты без проблем можешь заводиться, отдыхать и прикольно проводить время. Придется, конечно, поднапрячься, но только для того, чтобы изучить некоторые несложные правила. Зато потом ты забудешь, что такое скука. Твои вечеринки станут самыми продвинутыми, на дискотеке ты будешь нарасхват, чтобы сидеть с тобой за одной партой, народ начнет выстраиваться в очередь! Тебя не понимают родители? Предложи им поиграть! Вот увидишь, даже самые отсталые и загруженные люди с удовольствием втянутся в игру, и, очень может быть, вы наконец начнете понимать друг друга. Ну а если родителей нет дома и «тебе уже можно» – тем более не откладывай эту книгу! Хочешь быть ближе с любимым персонажем, но не знаешь, как сообщить ему об этом? Играйте, и очень может быть, ваши отношения скоро станут именно такими, как тебе хочется!

Играть – это круто! Играть – это модно! Играть – это прикольно!

Завязывай киснуть, собирай друзей и играй вместе с нами!

Превед, кросавчег!

(Хотите познакомиться? Играем!)

Новая школа, новый класс, новая группа в институте, любая незнакомая компания... Что и говорить, нелегко. Тем для разговоров нет, общие воспоминания не связывают, познакомиться-то толком не успели. Не знаете, чем себя занять, отчаянно зеваете и думаете, как бы поскорее смыться? Не торопитесь. Вдруг в этой самой компании, которая кажется вам чужой, присутствует ваш будущий лучший друг или вторая половинка? Присмотритесь – вон тот персонажу стенки на вид довольно интересен. Но как же познакомиться поближе? Ходить и приставать к каждому с вопросами, конечно, не вариант. Поможет игра! Никаких сложных приспособлений, никаких невыполнимых действий – и вот вы сами не заметите, как напряжение ушло и все вокруг уже почти свои. Теперь, когда вы так много знаете друг о друге, пропустить что-то или кого-то интересного просто невозможно!

МПС (мой правый сосед)

В игру можно играть в любой компании и в любом состоянии – качество никак не пострадает. Единственное условие – играть 1 раз в одном составе. Повторить можно только в том случае, если к компании присоединяется новичок.

Чем больше народу соберется – тем интереснее игра. Для начала выбираются двое ведущих и одна «жертва». Один ведущий объясняет правила игры «жертве», а другой – всем остальным. «Жертве» предстоит угадать якобы загаданного человека из остальной компании играющих, задавая вопросы, на которые можно отвечать только «да» или «нет». Суть в том, что на самом деле никто никого не загадывает, а отвечающие по очереди игроки ориентируются на «приметы» своего соседа справа. Замешательство «жертвы», получающей на свои вопросы подчас довольно противоречивые ответы, гарантированно поднимает настроение. Конечная задача «жертвы» – понять закономерность игры.

Можно внести некоторое разнообразие в игру, меняя закономерности. Например, отвечающие игроки будут описывать человека, сидящего напротив, или через двух-трех человек.

Крест-параллель

Эта игра также пригодна только для «одноразового использования» в одном составе участников. Чем больше компания – тем интереснее получится игра.

Ведущий (человек, знающий правила) должен выяснить, знаком ли с игрой кто-то еще, и именно этих людей взять к себе в союзники. Играющие садятся в круг, по очереди называют имя сидящего напротив и говорят «Крест» или «Параллель», по принципу скрещены или не скрещены ноги у визави. Задача тех, кто не знает правила, понять принцип и правильно сказать, что – «Крест» или «Параллель» – можно сказать об участнике напротив. Поскольку позы в процессе могут меняться и мало кто из игроков смотрит на ноги, догадаться обычно бывает непросто.

Статуя любви

Своего рода игра-ловушка, поэтому интересно играть один раз в одном составе.

Для проведения игры необходимы ведущий и два участника (желательно разнополых). Остальные играющие в это время находятся в другом помещении, откуда вызываются ведущим по очереди. Первому игроку предлагается составить из двух участников «статую любви». Обычно это делается

довольно азартно, и позы подбираются самые вычурные. После того как «статуя» готова предлагает «скульптору» занять место одного из участников. Следующему игроку предл... «исправить статую». Действие хорошо снимать на камеру – хорошее настроение гарантировано.

Глаз фараона

Это скорее розыгрыш, нежели игра, но это мероприятие, несомненно, поднимет настроение вашей компании. Для игры вам понадобятся: «фараон» – один из гостей мужского пола, девушка – жертва розыгрыша и «поводырь» – человек, который знает сценарий. «Фараон» ложится на диван и прикидывается мумией. У его изголовья ставят стаканчик с какой-нибудь холодной и вязкой жидкостью (по опыту, лучше всего подойдет сметана). В это время девушке в соседней комнате завязывают глаза и объявляют, что теперь она – слепая девушка, которая пришла на экскурсию в гробницу фараона. Задача проводника – напрячь всю свою фантазию и привлечь артистизм, чтобы создать для девушки «эффект присутствия» в гробнице. Он должен описать их маршрут, помочь ей представить древние камни, ощутить вековую пыль, которая покрывает гробницу. Зрители при этом могут помогать ему различными звуками, имитируя падение камней, скрипя и шурша, насколько хватит фантазии. И вот поводырь подводит девушку к фараону. Опишите его как можно красочнее, а потом изучите как следует: «Вот мы уже около мумии фараона. Это его нога, это – бедро...» В это время девушка проводит рукой по ноге фараона, поднимаясь все выше. На словах «а это его глаз» проводник опускает руку девушки в стаканчик со сметаной. При достаточной убедительности поводыря эффект неописуемый.

Висит груша

Это тоже своего рода игра-розыгрыш, гарантированно поднимающая настроение. Для проведения нужны молодой человек, девушка и двое ведущих. Молодой человек и девушка расходятся по разным комнатам, каждый со своим ведущим. Молодому человеку объясняют, что он должен будет пойти в комнату, взять стул и сделать вид, что вкручивает лампочку. При этом его напарница будет всячески ему мешать. Задача: объяснить ей, что он делает нужное и полезное дело и скоро будет светло и хорошо. Говорить при этом нельзя. В соседней комнате девушке объясняют, что ее напарник будет изображать человека, который решил повеситься. Ее задача – с помощью мимики и жестов отговорить его от этого решительного шага. Далее оба участника заходят в общую комнату, где их уже ждут благодарные зрители, которые знают суть розыгрыша.

Вопрос-ответ

Простая и забавная игра.

Играть может любое четное количество людей, желательно соблюдать равное соотношение парней и девушек, но если не получилось – не беда.

Заранее необходимо заготовить инвентарь – две колоды карточек. В одной колоде будут карточки с вопросами, в другой – с ответами.

Один игрок из пары берет карточку с вопросом и зачитывает ее вслух, второй игрок – с ответом. Затем ответивший игрок задает вопрос следующему соседу.

Сочетания обычно получаются самые немыслимые, хорошее настроение гарантируется.

Вопросы:

1. Увлекаетесь ли вы экстравагантными молодыми людьми (девушками)?

2. Скажите, вы всегда такой нахальный?

3. Уступаете ли вы место в транспорте?

4. Доброжелательны ли вы?

5. Скажите, ваше сердце свободно?

6. Скажите, вы любите меня?

7. Вы крадете жвачки в супермаркетах?

8. Любите ли вы делать подарки?

9. Совершаете ли вы ошибки в своей жизни? 10. Скажите, вы ревнивы?

11. Хотите ли вы иметь парня (девушку)?

12. Часто ли вы ездите в общественном транспорте без билета?

13. Хочется ли вам чего-нибудь необычного?

14. Скажите, вы на все готовы?

15. Часто ли вам случалось падать с кровати?

16. Любите ли вы читать чужие письма?

17. Часто ли вы попадаете в экстремальные ситуации?

18. Вы любите целоваться?

19. Можете перебрать с алкогольными напитками?

20. Вы часто врете?

21. Свое свободное время вы проводите в веселой компании?

22. Вы хамите окружающим?

23. Любите готовить?

24. Хотели бы вы сегодня напиться?

25. Вы романтик?

26. Попса – отстой, рок – форева?

27. Когда пьете, у вас кружится голова?

28. Вы ленивы?

29. Способны ли вы покупать любовь за деньги?

30. Любите ли вы посмеяться над другими?

31. Хотите ли вы мое фото?

32. Вы страстный и чувственный человек?

33. Часто ли вы берете деньги в долг?

34. Пробовали ли вы соблазнить чужого парня (девушку)?

35. Вы спите голым?

36. Скажите, вы часто так много едите?

37. Хотите ли вы со мной познакомиться?

38. Приходилось ли вам спать в чужой постели?

39. Скажите, вы интересный собеседник?

40. Любите ли вы по понедельникам соленые огурцы?

41. Занимаетесь ли вы спортом?

42. Вы часто моетесь в ванной?

43. Как вы относитесь к стриптизу?

44. Бывает ли, что вы спите на уроке?

45. Скажите, вы трусливы?

46. Охотно ли вы целуетесь в общественных местах?

47. Что бы вы сказали, если бы я вас тут же поцеловал?

48. Любите ли вы модно одеваться?

49. У вас много тайн?

50. Вы боитесь милиционера?

51. Скажите, я вам нравлюсь?

52. Считаете ли вы, что любимому человеку нужно говорить только правду?

53. Что бы вы сказали, если бы мы с вами остались наедине?

54. Пошли бы вы со мной ночью через лес?

55. Нравятся ли вам мои глаза?

56. Вы часто пьете пиво?

57. Любите ли вы вмешиваться в чужие дела?

Ответы:

1. Я не представляю свою жизнь без этого.

2. Я на политические вопросы не отвечаю.

3. Люблю, но за чужой счет.

4. Нет, я очень стеснительный человек.

5. Затрудняюсь ответить правду, так как не хочу испортить свою репутацию.

6. Только когда почувствую некоторую слабость.

7. Только не здесь.

8. Это спросите у более трезвого.

9. А почему бы и нет? С большим удовольствием!

10. Мое покраснение – самый яркий ответ на этот вопрос.

11. Только тогда, когда отдохну.

12. Без свидетелей это дело, конечно, пойдет.

13. Такую возможность нельзя упускать.

14. Это я вам скажу в кровати.

15. Только тогда, когда хочется лечь в постель.

16. Это уже можно попробовать.

17. Если это можно устроить сейчас, то да.

18. Если меня об этом сильно попросят.

19. Могу часами, особенно в темноте.

20. Мне это редко позволяет мое финансовое положение.

21. Нет, один раз попробовал(а) – не вышло.

22. О, да! Это мне особенно здорово удается!

23. Черт побери! Как вы угадали!

24. В принципе нет, но как исключение – да.

25. Только по праздникам.

26. Когда я пьян(а), а пьян(а) я всегда.

27. Только вдали от своего (своей) возлюбленного(ой).

28. Это я скажу вечером, когда назначу свидание.

29. Только ночью.

30. Только за приличную оплату.

31. Только если никто не видит.

32. Это так естественно.

33. Всегда, когда прикажет совесть.

34. Но что-то ведь надо делать!

35. Если нет другого выхода.

36. Всегда, когда здорово выпью!

37. Ну с кем не бывает?!

38. Не могли бы вы задать более скромный вопрос?

39. Если это не бьет по карману.

40. Неужели я похож(а) на такого(ую)?

41. К этому у меня склонность с детства.

42. Это лучшие минуты в моей жизни.

43. Хоть всю ночь.

44. По субботам это у меня – необходимость.

45. Без пары рюмок я этого не могу сказать.

46. Это давно уже мое самое большое желание.

47. Моя скромность не позволяет мне отвечать на этот вопрос.

48. Все зависит от обстановки.

49. Безумно! С большим удовольствием!

50. Да, только в рамках приличия.

51. Конечно, без этого нельзя обойтись.

52. Это главная цель моей жизни.

53. Просто терпеть не могу.

54. Никогда не откажусь от такой возможности.

55. В наше время это не грех.

56. Еще бы, я способен на все.

57. Это часто случается со мной в гостях.

На диване

Веселый, динамичный способ запомнить имена новых знакомых. Игра для компании из 8-10 человек. Вам понадобится диван, на котором поместится половина игроков, и стулья. Стулья расставляются полукругом напротив дивана. На бумажках пишутся имена участников, если в компании есть повторяющиеся имена – пишите фамилии или прозвища. Половина игроков садится на диван, половина – на стулья. Один стул остается свободным. Бумажки перемешиваются и раздаются участникам. Первым делает ход тот игрок, слева от которого находится свободное место. Он называет одно имя, и тот, у кого в руках бумажка с этим именем, пересаживается на пустое место и меняется бумажками с игроком, который его вызвал. Затем процедура повторяется. Задача команды, сидящей на стульях, – пересесть на диван, выселив оттуда соперников.

Угадайка

Эта игра прекрасно подходит для компании, члены которой хотят познакомиться поближе. Играющих должно быть не менее 8-10 человек, чем больше, тем интереснее. Количество парней должно соответствовать количеству девушек.

Правила очень простые: молодые люди выходят из комнаты, а девушки в это время выбирают себе парней таким образом, чтобы все они были распределены между девушками. Затем девушки садятся в ряд, в комнату заходит первый молодой человек и пытается угадать, какая девушка его выбрала. Делается это только с помощью собственной интуиции, спрашивать ничего нельзя. Девушка, выбравшая этого молодого человека, должна стараться не выдать себя и не реагировать на пытливые взгляды. Когда парень определяется с выбором, он должен подойти и поцеловать ту девушку, которая, по его мнению, сделала свой выбор в его пользу. В том случае, если молодой человек угадал, девушка целует молодого человека и остается сидеть в ряду, а парень остается в комнате. Если же молодой человек ошибся (что произойдет вероятнее всего), девушка дает ему пощечину, и он выходит из комнаты. Если молодой человек выбирает девушку, которая уже была угадана, молодой человек, который остался в комнате, должен выгнать его за дверь. Проигрывает тот, кто находит свою девушку последним.

Ситуации

Эта игра – прекрасный способ понять некоторые личные качества своих новых знакомых. Ведущий вызывает пару игроков (лучше, если пара будет смешанная, молодой человек – девушка) и предлагает им разыграть ситуацию. Ситуации могут быть самые разнообразные, все зависит от вашей фантазии. Например: «Вы на необитаемом острове», «На улице к вам подходит нетрезвая девушка-эмо и настойчиво куда-то тянет», «Друг зовет на „мужскую тусовку“, а у вас уже назначено свидание с девушкой» и пр. Побеждает самая артистичная и оригинальная пара. Кто знает, возможно, им захочется продолжить знакомство?

Песня-антипесня

Многие любят петь, но просто так петь неинтересно. Давайте играть! Участники делятся .. команды. Одна команда поет один куплет из песни, другая должна спеть куплет из такой песни, смысл которой будет противоречить первой. Для начала можно заранее задавать темы песен или предлагать петь такие песни, в которых будут встречаться противоположные по смыслу слова. Например: черный – белый, день – ночь, вода – земля, парень – девушка и т. д.

Становись

Не всегда уместно задавать прямые вопросы, но узнать друг о друге хочется. Давайте играть! Правила очень простые. Участникам предлагается построиться в шеренгу по какому-либо признаку. Например, по дате рождения. Это означает, что в начале шеренги должны находится люди, рожденные в январе, за ними – февральские и так далее. Сложность одна – разговаривать при этом нельзя. Свою позицию надо донести до партнеров по игре жестами, мимикой и с помощью различных подручных средств. Признаки, по которым выстраивается шеренга, могут быть любыми: цвет волос и глаз, вес, возраст, общительность, активность и т. д. Игра поможет вам лучше узнать друг друга, раскрепоститься и сплотиться.

Надписи на спине

Эта игра хороша тем, что продолжается весь праздник, и чем больше участников, тем она интереснее. Правила очень простые: перед началом мероприятия каждому участнику на спину крепится лист бумаги. В процессе застолья, танцев и прочих развлечений участники подходят друг к другу и пишут на этих листах свое мнение об их «носителях». Ближе к окончанию вечеринки листы снимаются, и послания на них зачитываются вслух.

Ищем общее

Найти в незнакомой компании родственную душу всегда хорошо и интересно. Облегчим эту задачу. Количество участников этой игры – от 8 человек. Все играющие делятся на пары, и за отведенное количество времени члены пары должны найти друг в друге максимальное количество общих признаков. Эти признаки могут быть любые: внешние данные, место работы или учебы, состав семьи, наличие или отсутствие домашних животных и прочее. Затем пары объединяются в четверки с той же целью. Объединение происходит до момента создания двух команд. Побеждает та команда, которая сумеет найти в себе максимальное количество общих черт.

Правда или действие

Еще один способ познакомиться поближе. Каждого участника игры ведущий спрашивает: «Правда или действие?» Тот, кто выбрал «правду» должен ответить на любой вопрос, заданный любым игроком (желательно, конечно, ответить честно). Выбравший «действие» должен каким-либо образом повеселить остальных игроков – станцевать, спеть, рассказать анекдот и пр.

Я никогда не...

Эта игра – прекрасный способ побольше узнать друг о друге. Участники по очереди произносят фразу, которая начинается со слов «Я никогда не...». Например: «Я никогда не видел крокодила». Те игроки, для которых это утверждение неверно, то есть они видели крокодила, загибают один палец на руке. Задача игрока, предлагающего утверждение, – «выбить» как можно больше участников. Выигрывает человек с самым небогатым жизненным опытом, то есть тот, кто первым загнет все пальцы. Проигрывает самый разносторонний.

Впечатление

Игра хороша для компаний, члены которых впервые встретились друг с другом. Правила: каждому игроку перед началом вечеринки на спину крепится листок бумаги. После краткого знакомства участники праздника пишут на этих листах свое первое впечатление от его носителя. Писать следует кратко и, по возможности, остроумно. Незадолго до окончания вечеринки гостям предлагается написать на тех же листах последнее впечатление о человеке. Сравнить будет интересно, да и узнаете о себе много нового и неожиданного.

След в истории

Один из игроков удаляется из комнаты. В это время остальные участники игры оставляют на листах бумаги автограф, рисунок, след от помады, отпечаток пальца – в общем, какой-нибудь след. Затем основной игрок возвращается. Теперь он – «историк», которому предстоит угадать, кто какой отпечаток оставил. Эта игра прямо-таки заставляет повнимательнее присмотреться друг к другу.

Ритм

Игра помогает настроиться друг на друга, даже если вы не знакомы. А если один человек слышит другого, стать знакомыми им будет гораздо проще!

Все игроки садятся в круг и кладут свои правые руки на левое колено соседа справа, а левые – на правое колено соседа слева. После этого один из игроков (ведущий) отбивает правой рукой по колену соседа какой-нибудь несложный ритм. Задача соседа – передать ритм дальше. Все, казалось бы, просто, но попробуйте – практически никогда с первого раза ритм не возвращается ведущему в первозданном виде. Задачу можно усложнить, пустив два ритма одновременно, направо и налево.

Отыщи невесту

Это довольно забавная игра, которая может помочь завязать общение в незнакомой компании. Все, что потребуется для ее проведения, – несколько клубков шерсти или ниток. Участники разбиваются на пары (желательно смешанные: молодой человек – девушка), клубки разматываются, концы одного клубка вручаются членам пары. После этого нитки разных клубков необходимо тщательно запутать. Победит та пара, которая первой освободит свою нитку и, смотав ее в клубок, придет друг к другу.

Что-то не так

Хозяин вечера (он же ведущий) предлагает гостям незаметно что-то изменить в своем облике. Желательно сделать это так, чтобы изменение выглядело нелепо, но не очень заметно. Например: расстегнуть пуговицу на середине рубашки, застегнуть брючный ремень сзади и так далее. Участники игры по очереди должны отметить, что изменилось в каждом игроке и записать свои наблюдения. Когда все справятся с заданием, ответы зачитываются вслух. Побеждает тот, кто заметил больше всего нелепостей. Поскольку во время игры все участники уже хорошо присмотрелись друг к другу, можно провести второй тур, немного усложнив правила. На этот раз изменения могут быть не столь нелепыми, но по-прежнему максимально незаметными. Например, девушка может изменить цвет помады, а молодой человек немного подкорректировать прическу.

Найди признак

Еще один повод внимательно присмотреться к окружающим. Один из участников выходит из комнаты, в это время все остальные разбиваются на 3–4 группы по какому-либо признаку –

прическам, деталям одежды и пр. Задача вернувшегося игрока – угадать признак, объе/ группы.

Спичка

Рекомендуется проводить вечером, когда практически стемнело – сумерки настраивают на сближение и пробуждают взаимное доверие. Для игры вам потребуется коробок спичек и блюдце. Участники садятся в круг, как можно ближе друг к другу. В центр круга ставится блюдце. Один из игроков зажигает спичку и передает ее по кругу. Тот, у кого в руках спичка погасла, должен ответить на любой вопрос любого игрока (конечно, максимально откровенно). Обычно все участники очень быстро раскрепощаются, и разговор принимает очень доверительный характер. Вы спросите, зачем нужно блюдце? Чтобы спички использованные бросать.

Интервью

Иногда неловко подойти к человеку и начать о нем расспрашивать. А хочется. Вот для этого и придумана игра «Интервью». Для начала все участники разбиваются на пары, имя каждого из участников заносится на карточку. Половина карточек с именами пока лежит в стороне и ждет своего часа, а другая половина раздается игрокам, имен которых нет на этой части карточек. Задача «репортеров» – за определенное время отыскать человека, имя которого написано на полученной карточке, и взять у него интервью. Список вопросов может обговариваться заранее, в этом случае победителем станет тот, кто получит ответы на вопросы быстрее. Можно также предложить «репортерам» самим придумать вопросы, тогда победит тот, кто получит наиболее полную характеристику своего «респондента» за отведенное время. Когда первый тур игры закончен, в дело вступает второй комплект карточек, и «репортеры» меняются местами с «респондентами». Эта игра помогает больше узнать друг о друге и способствует налаживанию контакта.

Суета сует

В незнакомой компании не так-то просто сразу найти людей с общими интересами. Наша игра поможет упростить эту задачу. Перед началом игры хозяин вечеринки (он же ведущий) должен собрать у остальных участников перечень их любимых занятий. Далее каждому игроку выдается список из десяти пунктов, например:

1. Я люблю музыку.

2. Я люблю танцевать и т. д.

Задача участников – быстро опросить друг друга и вписать рядом со списком любимых дел имена тех участников, которым подходит каждое конкретное высказывание. Для этого все, отбросив скованность, начинают быстро знакомиться и опрашивать друг друга. Побеждает тот, кто сумел правильно заполнить список первым.

Театр

Игра поможет не только расслабиться и повеселиться, но и, кто знает, возможно, раскрыть чьи-то скрытые таланты.

Игроки должны выбрать себе одного известного персонажа, вжиться в образ и продемонстрировать его остальным. Побеждает тот, чей образ будет наиболее узнаваемым.

Уличное знакомство

Иногда встретишь на улице человека, и «не идет он из головы». Хотелось бы с ним позн но как это сделать? Потренируемся. Все участники игры разбиваются на пары. Задача од игроков в паре – «познакомиться» со вторым, абсолютно незнакомым человеком, «прямо на улице». «Программа минимум» – узнать имя, любимое занятие, номер телефона. Задача второго игрока – уйти от знакомства, не используя грубых слов и физического воздействия. В конце игры участники общим голосованием определяют самого неотразимого «прилипалу» и самого несговорчивого «недотрогу».

Пух и мех

Старая, но не теряющая своей актуальности игра. Участники делятся на две команды. Первая команда загадывает два слова и два действия, например «пух» – целуй двух, «мех» – целуй всех. После чего приглашается игрок другой команды, у которого спрашивают: «Пух или мех?» Какое слово он выберет, такое действие и будет выполнять. Интересно загадывать действия, противоречащие друг другу.

Догадайся сам

Еще один оригинальный способ представиться. В начале вечеринки, пока гости еще не знакомы друг с другом, можно предложить следующую игру: ведущий (хозяин вечеринки) объявляет, что некое волшебство сковало уста всех игроков и они не могут представиться друг другу. Единственное, что они могут сказать, – два слова-ассоциации либо имя исторического персонажа, которые могут помочь узнать их имена. Каждый игрок называет ассоциацию, задача остальных – угадать имя. Например:

1. Я сестра Татьяны Лариной (Ольга).

2. Я тезка Блока (Александр).

3. Мое имя означает большое и светлое чувство (Любовь) и т. д.

Гримеры

Один из вариантов игры «Театр». Участники так же выбирают себе персонажей, но на этот раз они должны не просто передать образ, но и загримироваться под него. Побеждает самый удачный грим.

Снежный ком-1

Если в компании много незнакомых людей, запомнить их имена непросто. Но возможно. Для этого все участники садятся в круг, первый игрок называет свое имя. Второй – имя первого и свое. Третий – имя первого, второго и свое и т. д. Последний игрок должен назвать все имена. Конечно, в таком варианте игры легче быть первым, но и ему можно усложнить жизнь, «прогнав» круг два раза. В таком случае имена всех присутствующих точно запомнятся.

Снежный ком-2

Правила те же, что и в игре «Снежный ком-1». Единственное дополнение – каждый участник не просто называет свое имя, но и добавляет к нему прилагательное, которое может его охарактеризовать и начинается на ту же букву, что и имя. Как показывает практика, это существенно облегчает запоминание.

Кто быстрее

Очень хорошая игра на запоминание имен. Все игроки делятся на две команды. Вам пот ширма, но можно обойтись и простыней. Простыня располагается так, чтобы скрывать у ... команд друг от друга. Два игрока, по одному от каждой команды, подходят к ширме. По сигналу ведущего ширма опускается и игроки могут видеть друг друга. Их задача – как можно быстрее назвать имя человека, которого они видят перед собой. Тот, кто сделал это первым, забирает проигравшего в свою команду. Играть можно практически бесконечно, но лучше договориться о том, что, например, игра заканчивается, когда в одной из команд останется только три участника.

Приветствие

Играть интереснее в большой компании. Каждый из участников получает записку, в которой написано только одно слово: «европеец», «японец» или «африканец». Никто не должен говорить, какое слово у него написано. Далее ведущий объявляет, что все эти три группы различаются способами приветствия: «европейцы» пожимают друг другу руки, «японцы» кланяются, а «африканцы» трутся ногами. Цель участников игры – найти «своих» и собраться вместе. Говорить ничего нельзя, можно только приветствовать друг друга. Побеждает та группа, которая соберется первой.

Объявление

Иметь друзей – это прекрасно, но как же их найти? Поможет игра! Все участники игры пишут объявления «Ищу друга», в котором дается информация о желаемом друге и о себе самом. Объявления не подписываются. Затем эти листки пускаются по кругу, и все читают объявления друг друга. Если объявление нравится, на нем ставится крестик, на своем объявлении не ставится ничего. Затем все объявления возвращаются к своим авторам. Побеждает человек с наибольшим количеством крестиков.

Черные шнурки

Правила игры очень простые. Все участники садятся в круг, в середине которого стоит ведущий. Ведущий предлагает поменяться местами тем людям, у которых черные шнурки. Задача участников – найти себе место. Ведущий тоже принимает в этом участие. Тот, кто остался без места, становится ведущим. Сначала задания предлагаются по признакам внешности, но впоследствии игру можно усложнить и предложить меняться местами людям, имеющим одни музыкальные пристрастия, хобби и пр.

Вопросы-ответы

Игра, которая помогает лучше узнать друг друга. Все игроки пишут на бумаге по одному вопросу, на который бы хотели получить ответ (вариант: на который сами бы хотели ответить). После того как задание выполнено, все бумажки помещаются в шляпу или коробку и тщательно перемешиваются. Каждый игрок вытягивает по одной бумажке и отвечает на вопрос, который там предложен (желательно, конечно, отвечать правду). Хорошо бы, чтобы вопросы были достаточно оригинальными и интересными – согласитесь, скучно отвечать на вопрос «Какого цвета у меня глаза?».

Кинопробы

Увлекательнейшая игра для компании, члены которой недавно знакомы друг с другом. Участники садятся в круг, в центре круга стоит стул. Ведущий предлагает одному из игроков занять место на стуле, а остальным участникам игры – представить себя кинорежиссерами, которые подбирают актеров на роли. Они по очереди должны сказать, какая роль, по их мнению, в большей степени подходит игроку, сидящему на стуле. Побеждает тот «режиссер», предложение которого в большей степени понравится «актеру».

Убийца

Поскольку в процессе игры волей-неволей придется внимательно смотреть друг на друга, вы точно не пропустите ничего интересного в ваших новых знакомых. Играют небольшие компании, иначе будет невозможно охватить взглядом всех. Участники тянут жребий, никому не показывая результат. Одна бумажка, помеченная крестом, – «убийца». Сидящие в кругу игроки внимательно смотрят друг на друга, они должны обязательно взглянуть в глаза каждому. «Убийца» выбирает себе «жертву» и, встретившись взглядом, моргает. «Жертва» громко говорит: «Убит» – и выходит из игры. Тот, кто заподозрил «убийцу», говорит: «Подозреваю». Но разоблачить «убийцу» можно только в том случае, когда на него укажут двое «подозревающих» игроков одновременно. Игра продолжается до тех пор, пока «убийца» не пойман, либо пока остальные не «перебиты».

Сейчас слою

Пение продолжается, только немного поменяем правила. Теперь одна из команд должна петь песню, в которой содержится какой-нибудь вопрос. Например: «Ну где же вы, девчонки?» Другая команда должна на этот вопрос ответить. Например: «Там, там, там, где смородина растет».

Поцелуй вслепую

Если в компании все уже поверхностно познакомились друг с другом, пора переходить к сближению. Один из присутствующих парней завязывает глаза, девушки распределяются по комнате и замирают. Парень должен найти и поцеловать каждую девушку. Чтобы было интереснее, играть можно на время. Остальные парни могут мешать узнаванию, присоединившись к девушкам и слегка замаскировавшись (например, одолжить у девушек кое-что из одежды и пр.). После того как задание выполнено, к поискам приступает следующий парень и т. д. Побеждает тот, кто найдет девушек быстрее всех.

Свет мой, зеркальце

Ведущий объявляет одному из игроков, что с помощью зеркала он должен определить, кто из оставшихся участников игры подошел к нему сзади. Роли зеркала исполняют два других игрока, один из которых будет молчащим зеркалом, а другой – говорящим. Задача молчащего человека – описать подошедшего к основному игроку с помощью жестов и мимики. Если не удалось – на помощь приходит говорящее зеркало и описывает подошедшего игрока словами. Эта игра не только оживит компанию, но и заставит повнимательнее присмотреться друг к другу.

Найди пару

Для проведения этой игры нужно будет заранее заготовить парные карточки с названиями животных. Когда все участники в сборе, карточки выдаются им таким образом, чтобы надпись на ней видел только тот, кому карточка вручена. Затем ведущий объявляет, что каждому участнику необходимо найти свою пару. Говорить при этом нельзя. Игроки должны с помощью жестов и мимики показывать своих животных и одновременно присматриваться к окружающим. Побеждает та пара, которая воссоединится быстрее всех.

Детективы-1

Эта игра не только прекрасный способ познакомиться поближе, но и проверить свою интуицию. Участники игры разбиваются на пары, в которых один игрок будет детективом, а другой – «объектом наблюдения». «Объект» должен нарисовать пять предметов, которыми пользуется чаще и охотнее всего. Задача детектива – пользуясь этой картинкой, рассказать как можно больше о своем партнере. Затем члены пары меняются ролями. Побеждает самый догадливый детектив.

Детективы-2

Игра поможет вам начать общение в малознакомой компании, лучше узнать друг друга и даст возможность поучиться договариваться. Оптимальное количество игроков 4–6 человек.

Участники делятся на две команды. Одна из них – «сыщики», вторая – «подозреваемые». «Подозреваемые» выходят в другое помещение и договариваются между собой о том, какую ситуацию они будут представлять. Затем «сыщики» по одному приглашают «подозреваемых» к себе (каждого можно вызвать только один раз, «очные ставки» не допускаются) и задают им вопросы о ситуации. Всего вопросов может быть не больше 5–7. Задача «сыщиков» – получить различные ответы на один и тот же вопрос; задача «подозреваемых» – договориться таким образом, чтобы не противоречить друг другу.

Карнавал чувств

Эта игра очень похожа на всем известный «Испорченный телефон», но гораздо сложнее и интереснее. Количество игроков может быть любое, главное – не меньше 5.

Понадобится заранее заготовить бумажки с написанными на них названиями различных чувств. Игроки садятся в шеренгу или круг, и все, кроме первого, закрывают глаза. Первый в ряду игрок вытаскивает одну бумажку, читает написанное на ней. Теперь его задача – с помощью различных прикосновений передать чувство, название которого он прочитал, своему соседу. Тот, в свою очередь, передает его следующему и т. д. Последний игрок говорит, какое чувство он получил. Желательно, чтобы после каждой передачи игроки менялись местами.

Примеры чувств: любовь, дружба, отвращение, пренебрежение, сочувствие, злость, страх, радость, восхищение, уважение, равнодушие.

Коси и забивай!

(Скучный урок не проблема. Играй!)

Идет урок или лекция, а вам не собраться, не проснуться и вообще до чертиков скучно? Никаких проблем! Взбодриться, убить время, повеселиться и даже размять мозги поможет игра. Для большинства таких игр вам не потребуется ничего, кроме ручки, бумаги и соседа по парте, которые и так у вас под рукой. А значит, прочь скуку, и давайте играть. Кстати, даже если преподаватель застукал, что вы занимаетесь, мягко говоря, не совсем его предметом, у вас всегда есть прекрасное оправдание: практически во всех играх придется шевелить мозгами, значит, вы не дурака валяете, а как раз наоборот, разносторонне развиваетесь! Так что берите ручки, будите соседа, и, честное слово, вы даже не заметите, как прозвенит звонок на перемену!

Кто это?

В эту игру можно играть всегда и везде, даже на скучной лекции или уроке. Все, что вам потребуется, – это настроенная развлечься компания, бумага и ручки. Количество игроков может быть любое, но чем больше, тем интереснее.

Каждый из игроков берет бумагу и рисует сверху голову любого существа. Затем бумагу следует загнуть так, чтобы был виден только кончик шеи. В таком виде рисунок передается соседу. Таким образом, у каждого участника оказывается лист соседа, изображение на котором он не видит. Далее все рисуют верхнюю часть туловища и вновь передают изображение по кругу. Игра продолжается до тех пор, пока изображения не будут нарисованы целиком. Обычно изображенные на них «гибриды» очень впечатляют.

Дорисуем

Для игры вам понадобится заранее подготовить одинаковые, но незаконченные рисунки – хвост или голову какого-нибудь животного, часть предмета мебели и пр. Помогите вашим друзьям раскрыть свои таланты – предложите им дорисовать изображение.

Победителей можно выбирать по нескольким номинациям: достоверность, художественность, оригинальность и пр.

Лезу на елку арбузы собирать

Никаких специальных условий для проведения игры не требуется – только ручки, бумага, веселая компания и буйная фантазия. На своем листе бумаги каждый участник пишет имя героя своего рассказа и загибает лист так, чтобы имя было не видно. Затем листы передаются по кругу. Следующие фразы будут ответами на вопросы: «Куда пошел герой?», «Кого он встретил?», «Что с ним случилось?» и т. д. Вопросов можно придумать множество – были бы время и бумага для записи. После написания каждой фразы листок загибается и передается соседу. Чтение получившихся «шедевров» гарантирует хорошее настроение.

Сочинение

Игра для большой компании – так будет интереснее. Каждый из участников получает чистый лист бумаги. На самой верхней части листа игрок записывает вопрос. Например: «Какие волосы у твоей девушки?» Затем лист загибается таким образом, чтобы вопрос не был виден. На загибе игрок пишет вопросительное слово своего вопроса (в данном случае – «какие») и передает лист следующему игроку. Тот пишет ответ на заданный, но невидимый вопрос и вписывает свой вопрос для следующего участника. Таким образом, в конце игры у вас получится несколько листов с вопросами и ответами – читайте и наслаждайтесь.

Превращалки

Всем участникам даются два имени с одинаковым количеством букв. Их задача – каждый раз меняя одну букву, превратить одно имя в другое. Например:
...
Таня – Ваня – Варя – Валя;
Вера – Гера – Гена – Лена;
Таня – Ваня – Валя – Галя.

Побеждает игрок, сделавший это первым.

Рисунок по понятиям

У каждого игрока – лист бумаги и ручка. Каждый игрок получает слово-понятие, например: королева красоты, старческий маразм, крутой перец и пр. Задача игрока – за ограниченное время нарисовать это понятие. Задача остальных игроков – отгадать понятия друг друга. Конечно, это будет нелегко, поэтому побеждает тот игрок, чье понятие было отгадано.

Больше слов

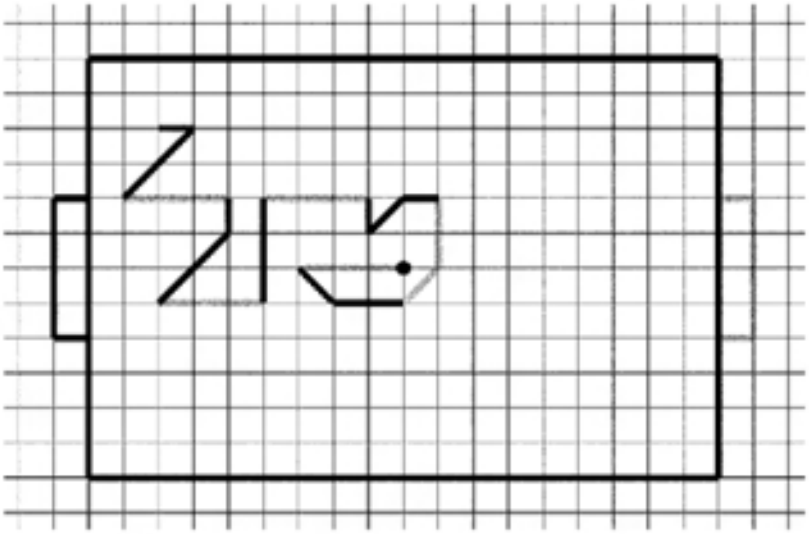
Игрокам дается буква алфавита. За отведенное время они должны написать как можно больше слов, начинающихся на эту букву.

Цепочка слогов

На листе бумаги участники по очереди пишут слово из одного слога, затем из двух, трех .. Побеждает игрок, написавший самое многосложное слово.

Футбол на бумаге

Классическая игра для нудного урока или лекции. Очень удобно играть соседям по парте. Для нее вам понадобится клетчатый лист бумаги и ручка. На листе рисуется футбольное поле (не надо все тщательно прорисовывать, главное – наметить границы, ворота и центр). Первый игрок проводит от центра непрерывную линию из трех частей, каждая из которых проходит либо по стороне одной клетки, либо по ее диагонали. Его противник проводит из конечной точки свою линию (чтобы не путаться, возьмите две ручки разного цвета). Цель – загнать линию в ворота противника. Пересекать или касаться уже проведенных линий нельзя. Если ход сделать невозможно, противник «бьет штрафной» – проводит из последней точки прямую линию длиной в шесть клеток в любом направлении. Если конечная точка «штрафного» оказывается в уже нарисованном месте, удар повторяется. Игра затягивает до такой степени, что внутри классов проводились свои чемпионаты мира – попробуйте!



Вниз и вверх

Участникам предлагается слово, которое они записывают на бумаге вертикально. Рядом пишется то же слово, только наоборот.

...

Например:

А...Д

Н...Н

Д...У

Е...А

Г...Р

Р...Г

А...Е

У...Д

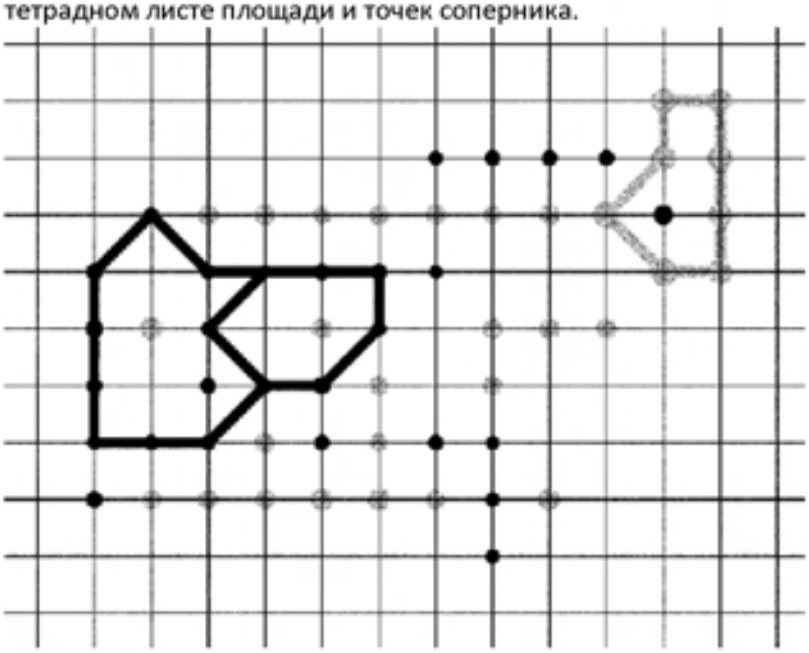
Н...Н

Д...А

Задача игроков – заполнить промежуток между буквами таким образом, чтобы в каждой строчке получилось новое слово. Побеждает тот, кто сделает это быстрее всех.

Точки

В оригинале это старая японская игра го, которая на просторах СССР превратилась в «Точки». Два игрока на листе в клетку расставляют точки (для удобства возьмите ручки разного цвета). Задача – «окружить» своими точками точки противника и не позволить «запереть» себя. Точки ставятся на пересечении клеток. Свои точки, находящиеся в радиусе одной клетки, можно объединить. При этом они должны составлять неразрывное кольцо, то есть между ними не должно быть точек противника или пустых клеток. Выигрывает тот, у кого оказалось больше всего «захвачено» на тетрадном листе площади и точек соперника.



Маленькие хитрости

• Необходимо было сразу построить себе «базу», «окружив» своими точками небольшой кусок игровой площадки, после чего начинать пристраивать к уже «отхваченной» территории все новые и новые куски.

• Иногда эффективной является техника «тотального окружения», то есть точки располагаются почти на границе листа, чтобы охватить сразу все.

Диаграммы

Анаграммы – это слова, состоящие из одних и тех же букв, расставленных в разном порядке, например:

...

УКЛОН – КУЛОН – КОЛУН – КЛОУН.

За отведенное время участникам предлагается из предложенных слов составить цепочк, анаграмм. Побеждает автор самой длинной цепочки. Слова можно предложить следующие: актер, колесо, крона, налим, карп, пират, ракета, ручка, сокол, сосна, топор, факир, шутка, автор, рост, карта, материк, коршун. Когда игроки наберутся опыта, можно предложить придумать исходные слова самостоятельно. Игра непростая, но время за ней точно пролетит незаметно.

Литературный аукцион

Участникам предлагается имя известного писателя. Их задача – написать как можно больше названий его произведений.

Другой вариант игры: участникам дается буква алфавита. Их задача – написать как можно больше названий литературных произведений, фамилий авторов, имен их героев, начинающихся на эту букву.

Игра может быть не только литературной, но и музыкальной, художественной и любой другой. Побеждает, естественно, самый эрудированный участник.

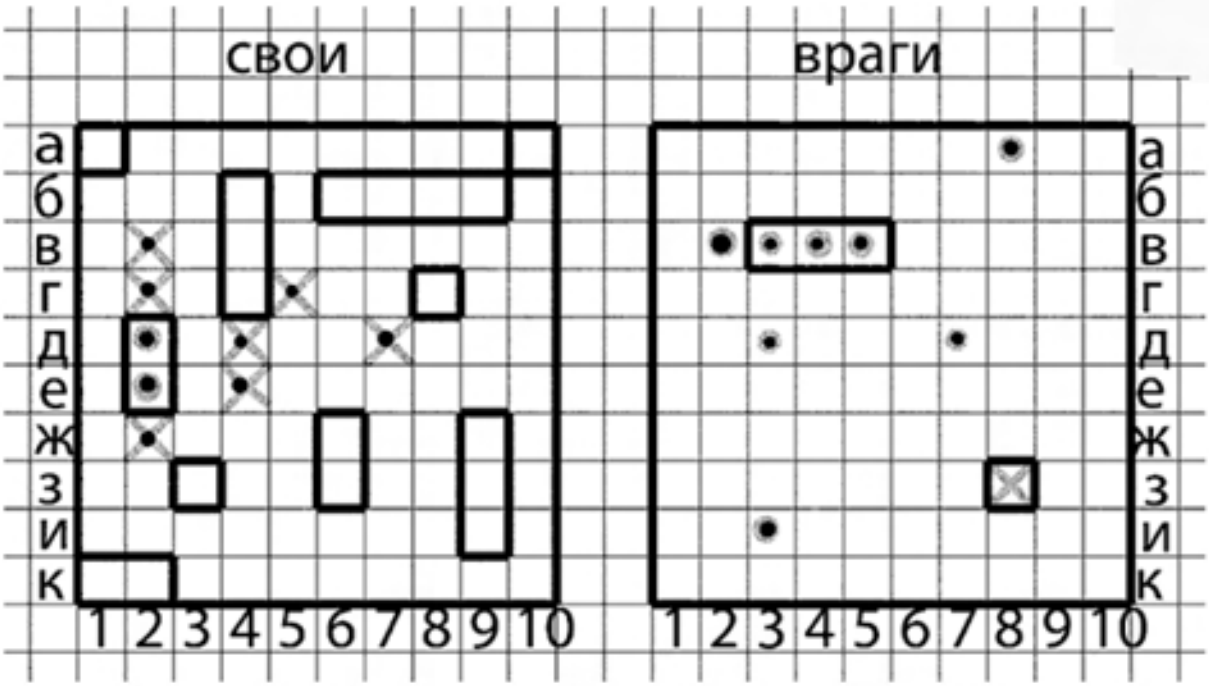
Оракул

Иногда совсем не хочется слушать преподавателя – не торопитесь, а вдруг это судьба? Игра не имеет никакого смысла, просто позволяет отвлечься и повеселиться. Каждый участник пишет на листе бумаги какой-нибудь волнующий его вопрос. Затем, по определенному сигналу, необходимо внимательно прослушать, что в это время говорит преподаватель – это и будет ответом. После уроков содержимое листов зачитывается вслух – всеобщее веселье обеспечено.

Морской бой

Мы уверены, что эту игру знают все, но на всякий случай еще раз напомним. Каждый из игроков рисует на листке в клетку два одинаковых квадрата со сторонами 10 клеток. Левые стороны нумеруются от 1 до 10, верхние – от А до К. Затем в одном из квадратов расставляются корабли: стандартный набор включает в себя один четырехпалубный, два трехпалубных, три двухпалубных и четыре однопалубных (палуба в данном случае равна клетке). Корабли должны стоять таким образом, чтобы не соприкасаться ни бортами, ни углами.

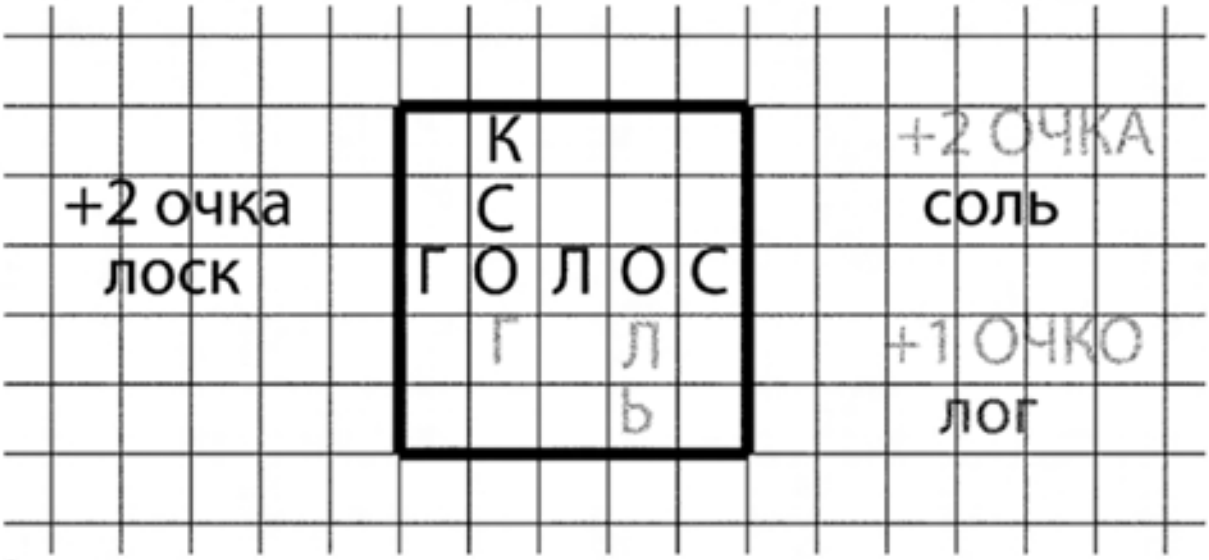
Далее играющие по очереди пытаются угадать координаты кораблей противника, называя два значения, например Б3. Попадание отмечается на втором квадрате крестом, промах – точкой. Если игрок попал, он может повторить ход. Побеждает тот, кто первым «потопил» все корабли противника.



Балда

Поле для игры – таблица из 25 клеток (5x5). В ее центральный горизонтальный ряд вписывается произвольное слово из пяти букв, каждая буква слова находится в отдельной клетке. Один из игроков вписывает на поле букву так, чтобы она находилась рядом с уже заполненной клеткой. Затем необходимо составить слово с использованием установленной буквы. Условия такие: слово должно составляться переходом по смежным клеткам, расположенным под прямыми углами относительно друг друга; должно быть известным; должно быть существительным в единственном числе именительного падежа (имена собственные запрещены).

Например, к слову «балда» первый игрок приписывает букву К. Получилось слово «лак». Затем ход делает второй игрок. Чем длиннее будет слово, тем больше очков получает игрок (одна буква – одно очко). Игра заканчивается, когда все клетки будут заполнены.



Виселица

Старая, но весьма интересная игра. Один из участников загадывает слово и пишет на бумаге его первую и последнюю буквы, а также отмечает место для остальных, чтобы можно было понять общее количество букв. Рядом со словом схематично рисуется виселица с петлей. Второй игрок угадывает остальные буквы слова. Если он угадал правильно, буква вписывается на нужное место.

Неверно названная буква пишется рядом с виселицей, в то же время в петле рисуется кр голова. Следующая ошибка – рука, нога, туловище и т. д. Игра продолжается до тех пор, .. слово не будет угадано либо игрок не будет полностью «повешен».

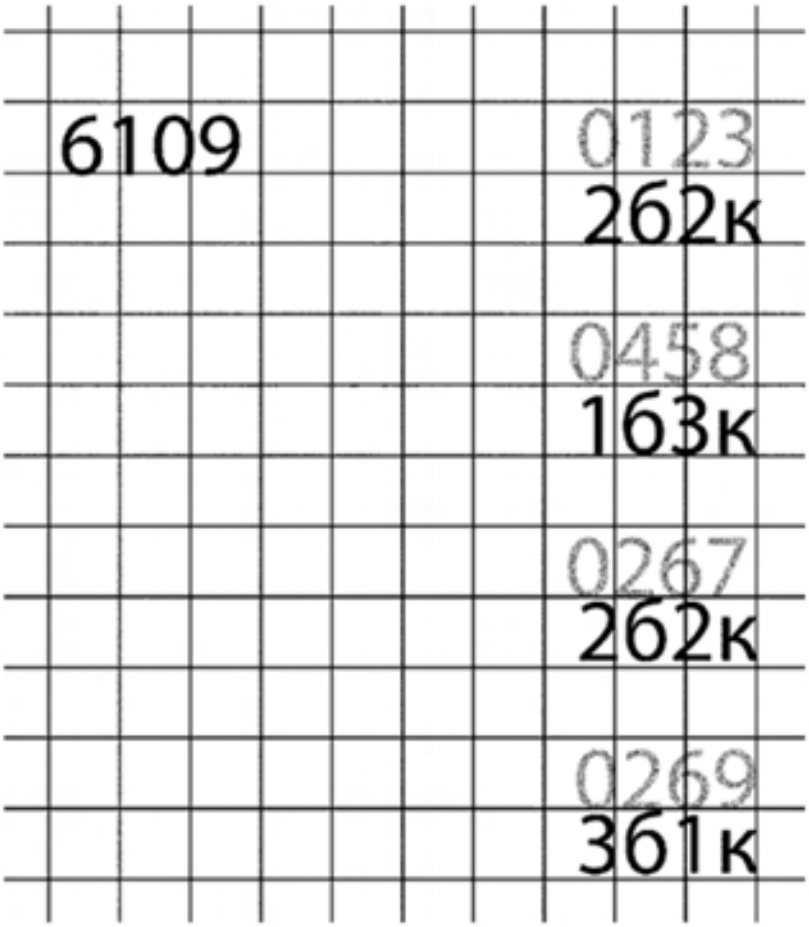
Морской вой со словами

Правила, в принципе, те же, что и в игре «Морской бой», только «топить» нужно не корабли, а слова. Каждый участник пишет в своем квадрате (10x10 клеток) 1 слово из пяти букв, 2 из четырех, 3 из трех. Слова располагаются по клеткам вертикально или горизонтально и пересекаются, если у них есть общие буквы. Дальше начинается «стрельба». Если противник попадает в занятую клетку, игрок должен назвать букву, которая находится в этой клетке. Побеждает тот, кто первым узнал все слова противника.

Быки и Коровы

Первый игрок задумывает четырехзначное число таким образом, чтобы все цифры числа были разные. Задача второго игрока – отгадать это число. Каждый ход он называет четырехзначное число с разными цифрами. Если цифра из названного числа есть в загаданном числе, называется «бык», если нет – «корова». Например, первый игрок задумал 6109, а второй игрок назвал 0123. То первый игрок должен сказать: два быка и две коровы.

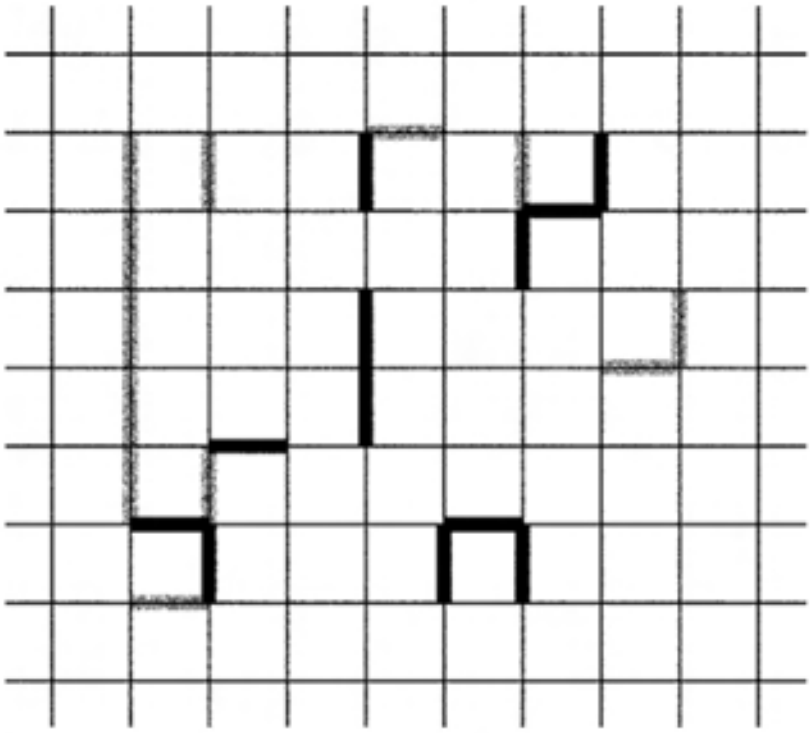
Выигрывает тот, кто раньше отгадал число соперника. Если играть необходимо тихо (например, на лекции), варианты чисел можно записывать.



Коридорчики

Для игры понадобятся лист бумаги в клетку и ручки разного цвета. Игроки по очереди проводят вертикальные или горизонтальные линии длиной, равной стороне одной клеточки. Задача –

замкнуть клетку своими линиями и не дать это сделать сопернику. В замкнутой клетке и ставит крестик своего цвета и получает право на дополнительный ход. Побеждает тот, у ... захваченных клеток окажется больше.



Буриме

Эта игра пришла к нам из далекого прошлого, тем не менее она и сегодня поможет найти скрытые таланты в вашей компании. Правила очень простые – придумать стихотворение на предложенные рифмы. Рифм может быть сколько угодно. Оцениваются оригинальность, юмор и, конечно, литературность получившегося произведения.

Каркас

Участники выбирают несколько согласных, гласные можно использовать в любом количестве. Задача – образовать из предложенных букв как можно больше новых слов. Например выбраны буквы К, Н и Т. Варианты слов: кант, танк, кнут, канат, накат, ткань, тоник, тоника, нытик, октан, нитка и т. д. Побеждает тот, у кого слов больше.

Лесенка

Участникам предлагается одна буква. Их задача – написать слово из двух букв, начинающееся с предложенной буквы. Затем из трех, четырех и т. д. Выигрывает тот, у кого получится самая высокая «лесенка», то есть слов будет больше. Время игры обычно ограничивается.

Наборщик

Участники игры берут какое-нибудь длинное слово и из его букв составляют другие слова. Выигрывает тот, у кого новых слов будет больше.

Рифма

Старая, но очень распространенная игра. На листе бумаги пишется любое слово, и игроки по очереди пишут к нему рифму. Тот, кто не смог этого сделать, выбывает из игры. Писать можно

только существительные в единственном числе именительного падежа. Побеждает игр оставшийся последним.

Слова-матрешки

Цель этой игры – найти как можно больше слов, вложенных друг в друга, например:
...
ПОЛ – ПОЛК – ПОЛКА;
АР – ПАР – ПАРИ – ПАРИК;
КОШМАР – КОШМА – КОМА – КОМ – ОМ.

Побеждает игрок, у которого будет больше всего слов-матрешек или самые длинные цепочки.

Самое-самое

Игрокам предлагается любая буква алфавита. Задание: за определенное время написать 20 самых длинных, самых коротких, самых оригинальных и т. д. слов, которые начинаются с этой буквы.

А-Б-В-Г-стоп

Один из игроков первую букву алфавита А называет вслух, остальные – про себя. По определенному сигналу должен назвать букву, на которой он остановился. Задача игроков – написать мужское и женское имя, название города, название животного или растения (категории определяются по предварительной договоренности), которые начинаются с этой буквы.

Конец-начало

Существует множество слов, которые можно включить в другие слова как их начало или конец. Например: вол, волнение, произвол.

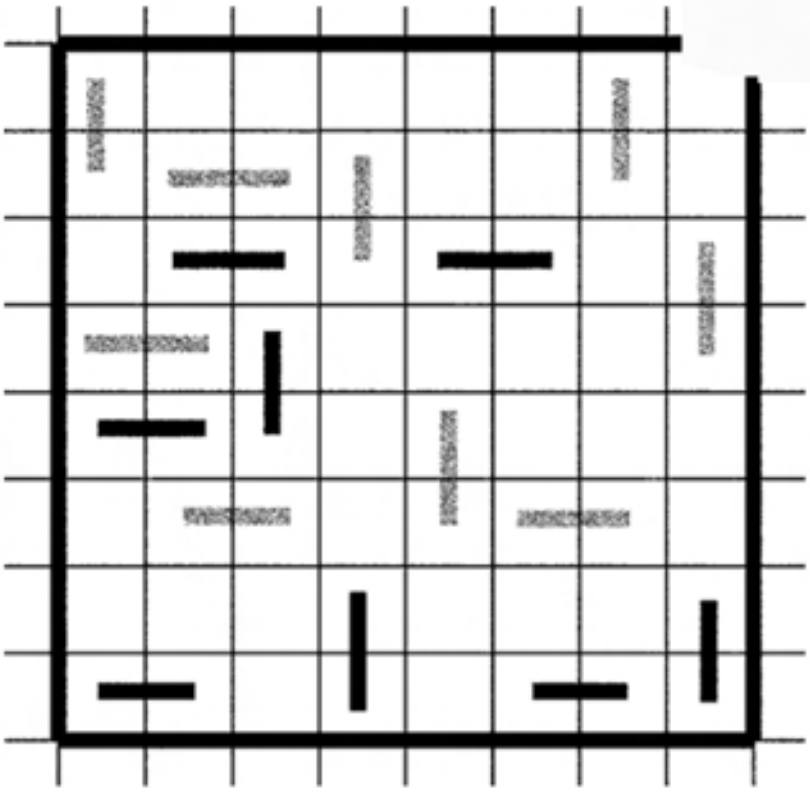
Каждый игрок придумывает 5 или 10 таких слов, затем участники меняются листочками. Задача – написать недостающие половинки слов противника. Побеждает тот, кто быстрее справится с заданием.

Дай слог

Один из игроков пишет на бумаге слог, следующий игрок добавляет еще один слог или несколько слогов, чтобы получилось слово. Затем пишет свой слог для следующего игрока. Тот участник, который задумался больше, чем на 5 секунд, выбывает из игры. Победа достается последнему оставшемуся игроку.

Заграждение

На поле (8х8 клеток) игроки по очереди чертят линии, которые перекрывают две любые клетки (для удобства возьмите ручки разных цветов). Линии не могут пересекаться или соприкасаться друг с другом. Проигрывает тот, кому некуда будет поставить свою линию.



Все 33

Задание: написать цепочку слов, в которой бы использовались все буквы русского алфавита и ни одна из них не повторилась дважды. Например: дофин, вязь, цех, съем, плющ, жук, штыб, эрг, чай. Побеждает игрок, первым составивший такую цепочку.

Цветик-восьмицветик

На листе бумаги рисуется цветок с 8 лепестками (можно больше, главное, чтобы их количество было четным). Игроки по очереди закрашивают по 1 или по 2 лепестка (если 2, необходимо, чтобы они располагались рядом). Побеждает тот, кто закрасит последний лепесток.

Большие крестики-нолики

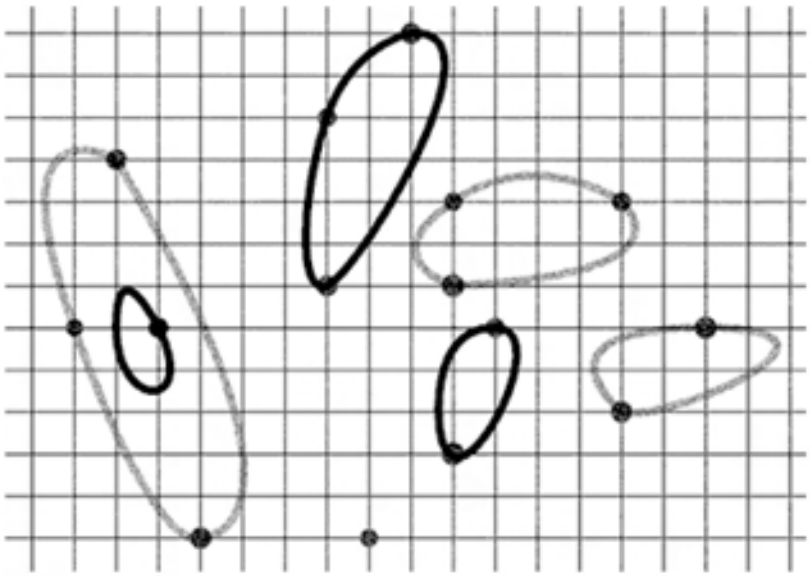
Это упрощенная традиционная японская игра го. Играем во всем известные крестики-нолики, только игровым полем будет весь тетрадный лист. Задача – выстроить пять крестиков (или ноликов) по прямой или по диагонали и не дать сделать это сопернику.

На одну и ту же букву

Задача участников очень простая: за отведенное время написать как можно больше слов, которые начинаются и заканчиваются на одну и ту же букву.

Ободки

На поле произвольного размера наносятся 15–20 точек. Один из игроков чертит замкнутый ободок произвольной формы таким образом, чтобы он проходил минимум через одну, максимум через три точки. Второй игрок тоже чертит ободок, который не должен соприкасаться с первым. Можно рисовать внутри ободков противника, если там еще остались точки. Побеждает тот, кто нарисовал ободок последним.



Вся королевская конница

Игра проводится на поле 8х8 клеток, в котором половина квадратов в шахматном порядке легко заштрихована карандашом. В левом верхнем углу необходимо отметить «конюшню» – квадрат 2х2. В качестве фишек можно использовать 10-копеечные монетки, которые расставляются на поле в произвольном порядке (6 штук). Передвигаются фишки так же, как кони в шахматах, но только в одном направлении – строго вперед – налево. Только в том случае, когда ходу мешают границы поля, конь может пойти куда угодно. Участники игры ходят по очереди. Их задача – загнать всех «коней» в «конюшню». На одной клетке может одновременно находиться любое количество фишек. Проигрывает тот, кто делает последний возможный ход.

Телеграмма

На листе бумаги игроки пишут любое короткое слово (4–6 букв). Затем каждый должен составить телеграмму таким образом, чтобы каждое слово в ней начиналось с очередной буквы исходного слова. Оцениваются юмор, оригинальность и законченность телеграмм.

Тетрис на бумаге

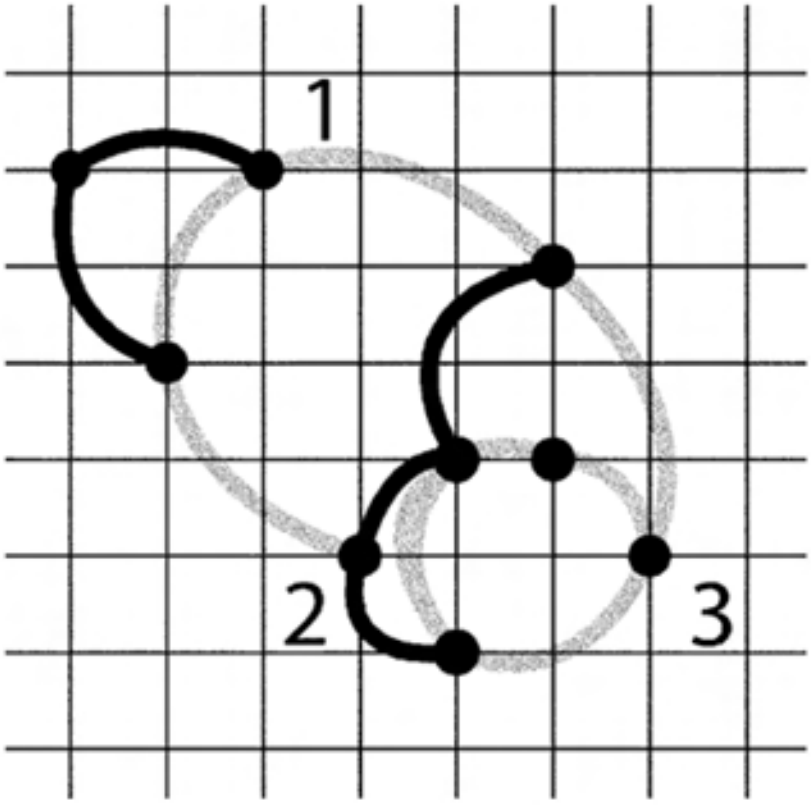
Увлекательнейшая, азартная игра. Для ее проведения вам понадобится поле 20х16 клеток. Затем сбоку от поля рисуются всем известные фигуры тетриса. Каждому игроку присваивается фигура. Если фигур больше, чем игроков, они делятся поровну на всех. Далее игроки договариваются, как можно поворачивать фигуры (обычно ограничиваются поворотами вправо-влево, без поворотов на 1 80 градусов). Затем игроки по очереди размещают свои фигуры на нижней границе поля, пока линия не будет закрыта. Тот, кто закрывает линию, зачеркивает ее и присваивает себе очко. За две закрытые линии сразу – 2 очка и т. д. Побеждает игрок, набравший больше всего очков.

Ассоциации

Участники игры пишут на листе бумаги два столбика слов по 4 слова в каждом. Затем они должны за определенное время для каждой пары слов (по одному из каждого столбика) придумать и записать как можно больше ассоциативных связей. Например: собака – дверь. Собака охраняет дверь. Собака так же надежна, как хорошая стальная дверь. Собака – первая, кто встречает вас у дверей и т. д. Побеждает участник, у которого общее число ассоциаций наибольшее; поощрительный приз – самым оригинальным и неожиданным ассоциациям.

Ростки и побеги

Игра придумана в 1967 году математиками Джоном Конвэем и Майклом Паттерсоном. На листе бумаги, на достаточно близком расстоянии друг от друга, рисуются три точки. Первый игрок чертит линию, соединяющую две из них, и ставит на этой линии новую точку («почку»). Из этой «почки» может вырасти 3 «побега», причем учтите: слева и справа они уже есть. Таким образом «куст» растет. Побеждает тот участник, который нарисует последний возможный «побег». Чтобы было еще интереснее, изначальное количество точек можно увеличить.



Гонки-1

На листе бумаги начертите произвольную трассу шириной в 3–4 клетки. Желательно, чтобы она содержала как можно больше виражей и поворотов – так интереснее. Игроки берут ручки разных цветов. Первый игрок устанавливает свою ручку вертикально на старте, придерживая ее указательным пальцем ведущей руки. Затем ручка с легким толчком вперед отпускается – получится росчерк. Таким образом «машина» проходит трассу. Для этой игры очень важна хорошая координация – если игрок вылетает с трассы или врезается на повороте, он пропускает ход. Выигрывает тот, кто первым дошел до финиша.

Гонки-2

Подготовка та же, что и в игре «Гонки-1» – нарисовать трассу и взять ручки разных цветов. Один ход участника – три клетки вперед и одна вверх (вниз) либо две клетки вперед и две вверх (вниз). Двигаться можно как прямо по клетке, так и по диагонали. Если «машина» врезается в трассу, игрок теряет очко и пропускает ход. Потеря трех очков приводит к дисквалификации. Побеждает тот, кто дошел до финиша первым.

Самолетики-1

Лист бумаги делится вертикальной линией на две части. На своей части поля игроки рисуют по 5-10 самолетиков (в зависимости от размера листа). Дальше действовать следует так же, как в игре «Гонки-1»: ручка устанавливается в центр своего самолетика и толчком производится «залп» в сторону «врага». Задетый росчерком самолетик считается сбитым, а «истребитель» получает право дополнительного хода. Побеждает тот, кто быстрее разгромит противника.

Самолетики-2

Та же расстановка сил, что и в игре «Самолетики-1», но действия игроков на этот раз подобны действиям в игре «Футбол на бумаге». То есть первый игрок проводит линию в три клетки. Соперник продолжает ее, и так далее. Только на этот раз игра ведется не до гола, а до тех пор, пока все самолетики одного игрока не будут уничтожены.

Лабиринт-1

Для игры понадобится поле размером 20х20 клеток. Игрок-ведущий чертит внутри него лабиринт. Игрок, который должен его пройти, не видит полной карты, только стены или их отсутствие на той клетке, на которой находится. Он может идти в любом направлении, где нет стены, а ведущий сообщает, куда он пришел. Ходы отмечаются точками. Постепенно игрок воспроизводит карту лабиринта на своем листе, отыскивает спрятанные сокровища и, если повезет, находит выход. На старте игрок имеет: пять жизней, которые можно терять и восстанавливать; три бомбы, которые могут взорвать стену; перегородку или клетку и лестницу, по которой можно выбраться из ловушки.

На карте ведущего обычно нанесены следующие объекты (1 объект – 1 клетка).

1. Вход (х) – клетка старта, с которой начинает игрок. Выйти через нее невозможно, после входа она закупорена обвалом.

2. Выход (о) – клетка выхода, которая позволяет покинуть лабиринт.

3. Комната сокровищ (кс) – клетка, закрытая стенами со всех четырех сторон. Попав в эту комнату, игрок забирает сокровище (обычно это какая-то очень полезная вещь, которая помогает быстрее выбраться из лабиринта).

4. 3 сундука сокровищ (с) – объекты, расположенные в любых местах лабиринта, закрытые максимум с трех сторон, т. е. чтобы всегда к ним был проход.

5. 2 ловушки-ямы (я) – объекты, расположенные в любых местах, попадая в которые, игрок или тратит одну складную лестницу из своего вещмешка, или теряет два хода.

6. 2 ловушки-колья (*) – объекты, попадая в которые, игрок теряет одну жизнь.

7. Река – линия из 12 синих клеток, начинающаяся и заканчивающаяся где угодно, непрерывная, не может быть соединена клетками, стоящими друг от друга по диагонали. При попадании в реку, игрока сносит в самую нижнюю ее точку, и из этой точки обязательно должен быть выход в не тупиковую ветвь лабиринта.

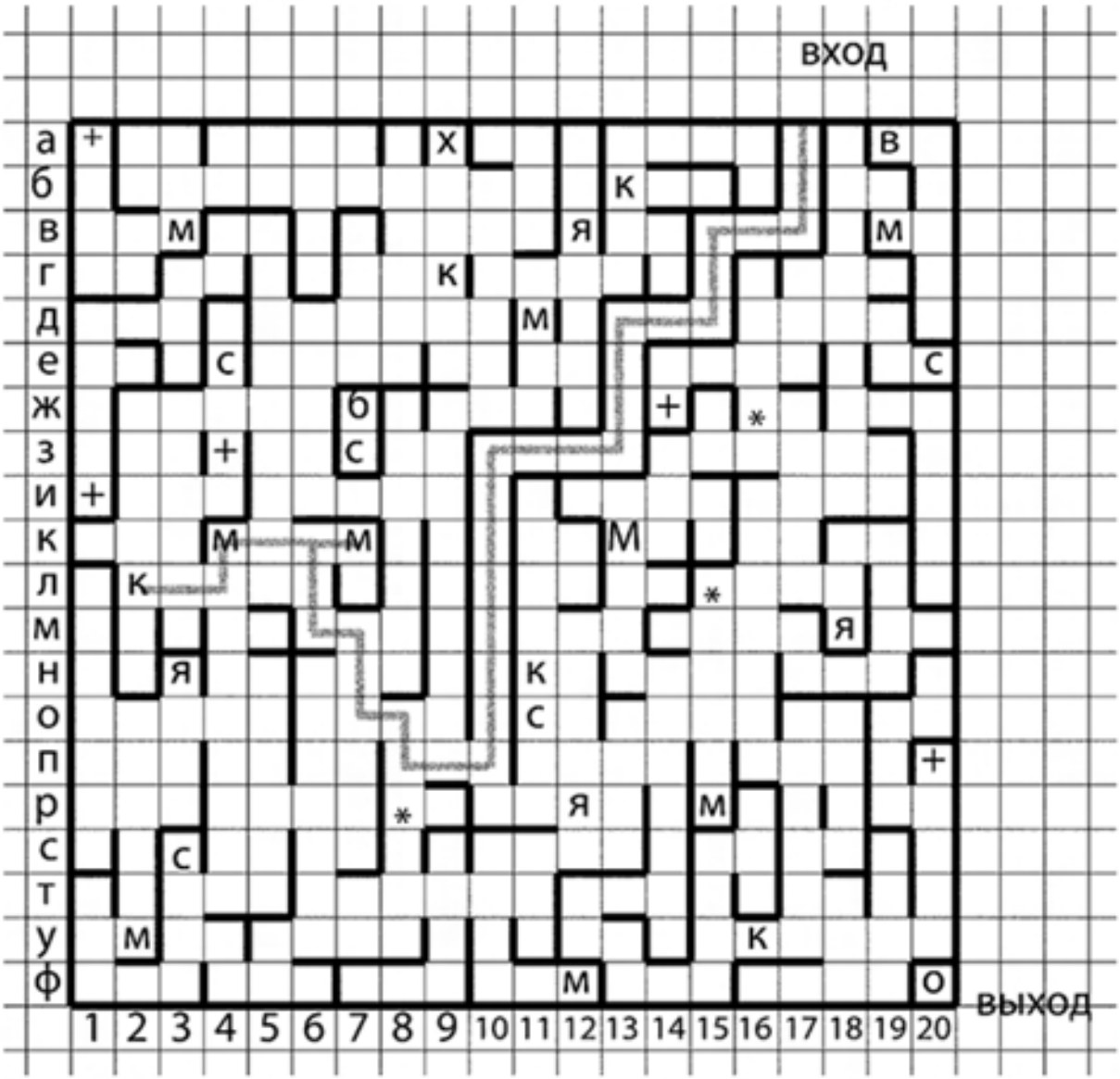
8. 2 вещи-бонуса (б) – полезные вещи для игрока.

9. 2 аптечки (а) – позволяют восстановить по две жизни.

10. 3 монстра (м) – объекты, которые могут быть различными. Типичный монстр просто отнимает у игрока две жизни.

1 1. Боевой склад (БС) – объект (2х2 клетки), там хранится шесть бомб. Если взорвать стену склада, все бомбы взорвутся, а с игрока снимутся две жизни.

В любую комнату можно войти сколько угодно раз, но все найденные вещи используют
однажды.



После завершения игры участники меняются ролями, и бывший ведущий сам проходит предложенный ему лабиринт. Выигрывает тот, кто прошел лабиринт быстрее. Количество ходов отмечается на листе палочками.

Лабиринт-2

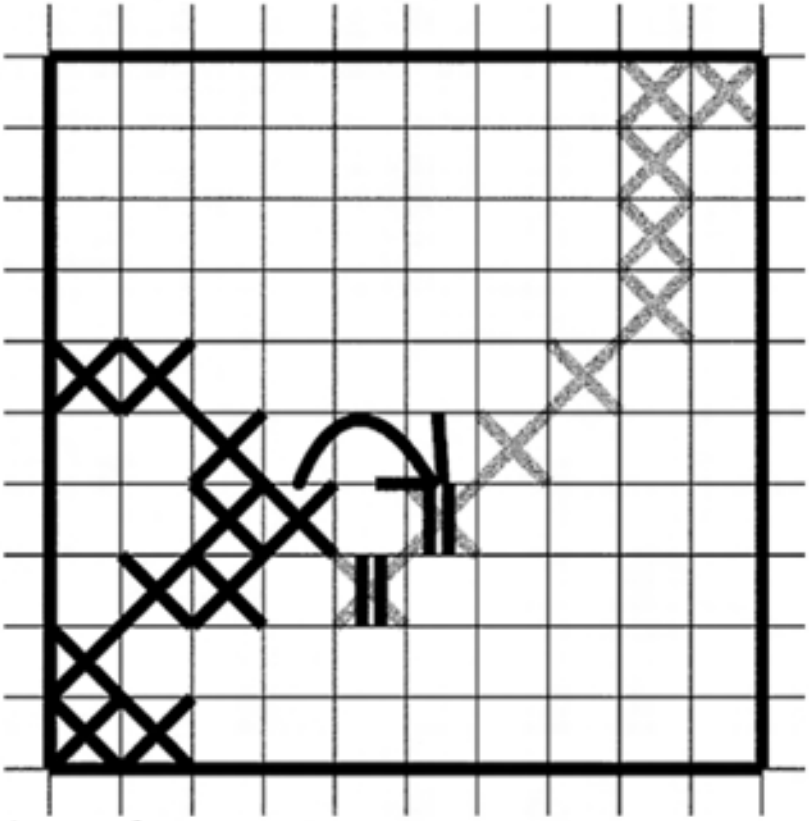
Для игры каждый участник на своем листе рисует два поля, как в игре «Морской бой». На одном из них игрок рисует свой лабиринт для соперника. Стены внутри лабиринта не могут соприкасаться друг с другом углами и сторонами, общая длина стен – 30 клеток. Первый участник делает ход с нижней полосы «К» (вход в лабиринт), называя количество клеток по вертикали, горизонтали или диагонали. Количество называемых клеток может быть любым. Если в результате он попадает в стенку лабиринта противника, на свободном поле чертится волнистая линия, и игрок остается на месте. Если препятствий не возникло, точка на свободном поле перемещается согласно заявленным координатам, и игрок производит дополнительный ход. Побеждает тот участник, которому удастся первым выбраться из лабиринта противника.

Каракули

Игроки по очереди рисуют на бумаге различные линии (прямые, кривые, волнистые), кс всячески пересекаются между собой. Затем они, тоже по очереди, заштриховывают пол, пустоты, ограниченные линиями. Побеждает игрок, который штрихует последним.

Война вирусов

Для игры понадобится поле 10х10 клеток, «вирусы» каждый игрок обозначает крестиками своего цвета. Игра начинается с противоположных углов поля. За ход выставляется три «вируса», которые начинают «размножаться». Каждый «вирус» можно поставить только рядом со своим же «вирусом». Если на соседней клетке оказывается «вирус» соперника, его можно «заразить», то есть закрасить своим цветом. Побеждает тот, кто первым уничтожит «вирусы» противника.



Сквозная буква

Заранее обговаривается, какая буква будет считаться сквозной. Затем игроки должны написать слова (существительные) из пяти букв, в которых сквозная буква будет третьей. Побеждает тот игрок, кто наберет больше слов. Можно значительно усложнить игру и предложить написать слова из семи букв, сквозная буква при этом должна быть четвертой. Игра ограничена по времени – 5-10 минут.

Города

Игроки сообща выбирают название какого-нибудь города (оно должно быть достаточно длинным). Затем каждый участник должен написать названия других городов таким образом, чтобы из их первых букв составлялось название заранее выбранного города. Побеждает тот, кто справится с заданием первым. Таким же образом можно играть с названиями животных, музыкальными группами, песнями и пр.

Зажги на танцполе!

Дискотека, клуб, концерт? Поиграем!)

Собираетесь в клуб, на школьную дискотеку или хотите замутить танцевальную вечерин..., . Отличная идея! И что вы будете там делать? «Танцевать» – ответите вы. Безусловно, но знаете ли вы, что на любом танцполе можно играть? «Зачем?» – спросите вы. Ну, во-первых, в этом случае вам точно не придется танцевать в одиночестве. Во-вторых, есть персонажи, которые не очень хорошо двигаются и отчаянно стесняются на дискотеках – помогите им раскрутиться! А может быть и так, что вам очень понравился незнакомый человек... Мы гарантируем, что когда вы начнете играть, вокруг вас рано или поздно скучкуется вся тусовка, и он или она обязательно окажется рядом. Игра – прекрасный повод познакомиться, создать пару на вечер, а может быть, и продолжить отношения... Все, что вам понадобится для танцевальных игр, обязательно окажется у вас при себе...или на себе. Так что изучайте правила, танцуйте и играйте!

Волшебная палочка

Что может быть лучше танца! А если во время танца еще и поиграть в забавную игру, можно считать, что вечер удался на славу. Состав компании может быть любой. Кстати! Эта игра – прекрасный способ познакомиться с понравившимся человеком поближе. Играющие встают в круг, желательно, чередуясь: молодой человек – девушка.

Ведущий берет «волшебную палочку» (которую прекрасно может заменить, например, пустая бутылка), зажимает ее коленками и, двигаясь в ритме звучащей в этот момент музыки, передает ее следующему участнику без помощи рук. Задачу можно усложнить, если игроки встанут спинами друг к другу.

Одно условие: «волшебная палочка» не должна быть слишком длинной – максимум 25–30 см.

Тот, кто уронил палочку, получает штрафное очко. Что делать с накопившимися штрафами, определяется заранее.
Дикий пляж

Танцевать просто так – не для нас. Веселье и разнообразие – наш девиз. Оживим дискотеку! Приветствуется любая численность компании.

Ведущий приглашает всех участников игры потанцевать на «дикий пляж», а чтобы не смущать отдыхающих, необходимо прикрыть интимные места. Для этой цели подойдет все – платки, салфетки, компакт-диски и прочее. Задача участников – танцевать, не оказавшись при этом «раздетым». Для этого необходимо в танце крепко прижиматься друг к другу. Потерявший «фиговый листок» выбывает, самая стойкая пара получает приз.

Резинки

В эту игру хорошо играть, если вы пришли в клуб большой компанией. Вам понадобится много резинок (самых простых, для волос или аптечных) разных цветов. Два-три молодых человека получают резинки определенного цвета. Их задача – пока звучит музыка, «окольцевать» как можно большее количество девушек. Резинки надевают девушкам на щиколотки. Самый быстрый молодой человек получает приз. На втором этапе молодых людей «окольцовывают» девушки.

Сюрприз

Игра хороша тем, что может продолжаться хоть весь вечер. Реквизита минимум – большой пакет или коробка. Итак, компания просто танцует, передавая друг другу пакет или коробку. Как только музыка заканчивается, тот, у кого в данный момент находится пакет, кладет туда какую-нибудь снятую с себя вещь. Продолжается музыка – пакет передается дальше. Когда компания решила, что раздеваться уже хватит, тот, кто получил пакет во время паузы, наугад вынимает оттуда любую

вещь и надевает на себя. Поскольку главный принцип «не ройся, бери сверху», итоговы игроков могут выглядеть самым неожиданным образом.

Китайский танец

Для игры вам понадобятся веера, которые можно легко сделать самостоятельно из бумаги. Задача игроков – пока звучит музыка, с помощью веера удерживать в воздухе перышки, небольшие кусочки ваты или те же воздушные шарики – что будет под рукой. Побеждает игрок, который сумеет продержаться дольше и совместить выполнение задания с артистичным танцем.

Танцы

Участники игры разбиваются на пары: молодой человек – девушка. Один из игроков остается без пары, но можно предложить ему что-нибудь взамен: чью-нибудь куртку, если вы в клубе; швабру, если собрались дома; палку, если танцуете на свежем воздухе. Звучит музыка, пары танцуют, «одиночка» тоже не отстает. Во время паузы пары должны быстро поменяться партнерами (договоритесь заранее, парни или девушки будут меняться). В это же время игрок-«одиночка» бросает свою «партнершу» и быстро хватает первого подвернувшегося под руку человека. Тот, кто остался без пары, следующий танец танцует со шваброй или с другими предметами.

Музыкальная шляпа

Для игры вам понадобятся шляпа (кепка, бейсболка) и как можно больше участников. Все игроки встают в круг, звучит музыка, начинается танец, одновременно с которым шляпа передается по кругу. Каждый участник снимает шляпу со своей головы и надевает ее на голову соседа справа. Тот игрок, который находится в шляпе, когда останавливается музыка, выбывает из игры. Побеждает участник, оставшийся последним.

Ручеек

Игра, знакомая всем с детского сада, тем не менее она прекрасно прижилась на дискотеках, где много музыки и пространства. Чем больше участников, тем лучше. Игроки разбиваются на пары: молодой человек – девушка, берутся за руки и поднимают их вверх. Затем все пары становятся друг за другом, образуя коридор. Первая пара проходит через коридор, и любая другая пара может ее остановить, просто опустив руки. Чтобы пройти дальше, пара должна поцеловаться. Если через коридор проходит одиночка, он должен выбрать любого человека противоположного пола из коридора и поцеловать его. Только после этого можно двигаться дальше. Прошедшая коридор пара становится в конце. Постоянное движение и музыка – что может быть лучше!

Подари движение

Из участников выбирается ведущий, который в течение определенного времени (15–20 секунд) демонстрирует участникам под музыку какие-либо движения, которые все остальные должны повторить. Затем хлопком по плечу он передает свои обязанности следующему игроку и т. д. Победителей и проигравших нет, просто расслабьтесь и потанцуйте.

Салки-обнималки

Динамичная, подвижная игра, а под музыку идет еще лучше. Сначала выбирается ведущий, задача которого – догнать и «запятнать» кого-нибудь из остальных игроков. Единственное, но очень приятное дополнение – защищен тот, у кого есть пара. Чтобы обозначить пару, необходимо крепко обняться. Только не забудьте – обниматься можно не больше 3 секунд, затем надо бежать-танцевать дальше. Если два человека обнимают третьего, тоже не считается. Спасает только пара. В общем, убегайте, танцуйте, обнимайтесь.

Ловушка

Чем больше участников, тем интереснее играть, так что приглашайте всех, оказавшихся рядом. Игроки делятся на три равные группы и образуют три круга. Начинается музыка, участники танцуют таким образом, чтобы средний круг двигался влево, а крайние – вправо. По сигналу одного из участников (хлопок, условное восклицание и пр.) игроки крайних кругов берутся за руки и стараются захватить «в плен» кого-нибудь из среднего круга. Если это удалось, захваченный игрок переходит в один из крайних кругов. Если же участнику удалось увернуться, один из «захватчиков» уходит в средний круг.

Птицы, блохи, пауки

Отметьте на танцполе два ориентира так, чтобы они находились достаточно далеко друг от друга. Затем участники делятся на «птиц», «блох» и «пауков». Лучше всего просто поделиться на три команды, а затем вытянуть жребий, чтобы игроки знали в лицо только свою «стаю». Поделились? Прекрасно. Теперь участники игры перемешиваются и делятся на две команды, каждая из которых занимает место у одного из ориентиров, отмеченных раньше. Начинается музыка, игроки одновременно показывают друг другу заранее установленный жест, который обозначает принадлежность к той или иной группе. Затем «пауки» убегают от «птиц», «блохи» – от «пауков», «птицы» – от «блох». Одновременно с этим все игроки должны, пока не закончилась музыка, добраться до ориентира, противоположного их стартовой отметке. Тот, кого ловит команда соперника, остается в чужой команде. Интересно играть 6–7 заходов, в зависимости от количества участников.

Мышки-домики

Участники игры разбиваются на тройки, пары из которых берутся за руки, изображая «домик». Третий участник – «мышка» находится внутри этого кольца. Итак, музыка звучит, «мышки» с «домиками» танцуют, как могут. Заранее выбранный ведущий кричит: «Мышка!» – и все «мышки» меняются домиками. По команде «Домик!» «мышки» остаются на месте, а «домики» ищут себе новую «мышку». По команде «Землетрясение!» тройки распадаются и образуются новые. Если участников много, можно играть на выбывание. Тот, кто во время паузы в музыке не сумел найти себе домик, выходит из игры.

Счастливый билет

Играть можно с любым количеством участников, но девушек должно быть на одну меньше, чем парней. Игроки образуют два круга: внутренний (девушки) и внешний (парни). Под музыку участники танцуют таким образом, чтобы круги двигались в противоположные стороны. Как только музыка закончилась, парни должны обнять и поцеловать девушек из внутреннего круга. Девушка – «счастливый билет», оставшийся «без билета» парень считается «зайцем» и платит заранее оговоренный штраф.

Капля, речка, океан

Для игры вам понадобится большое пространство, много игроков и энергичная музыка. Каждый игрок – капелька, один из них – ведущий. Начинается танец, ведущий дает команды: «Объединиться по... (двое, трое, шестеро, и т. д.)». Команды идут практически без перерыва, так что двигаться придется много. Команда «Круг!» означает, что все игроки должны собраться в общий круг. Играть можно «на интерес» и на выбывание. Выбывают игроки, которым при объединении не хватило партнеров.

Танцы с шариками-1

Для игры вам понадобятся воздушные шарики и очень динамичная музыка. Участники разбиваются на пары: молодой человек – девушка, каждая пара зажимает между животами предварительно надутый шарик. Начинается музыка – надо танцевать. Причем танцевать, попадая в ритм. Побеждает та пара, которая умудрится не упустить и не раздавить шарик.

Танцы с шариками-2

Все очень похоже на игру «Танцы с шариками-1». Участники так же разбиваются на пары, каждая пара берет воздушный шарик. Под динамичную музыку пары танцуют. При этом они должны удерживать шарик в воздухе. Трогать руками или ногами шарик нельзя, придется дуть, отбивать головой или плечами – все, что угодно, лишь бы шарик не упал. Побеждает пара, которой удастся продержаться дольше остальных.

Тряпичная кукла

Участники игры разбиваются на пары. Один игрок будет «куклой», другой – «кукловодом». Задача «кукловода» – управлять своей «куклой» под музыку, придумывать различные танцевальные движения, двигать ее руками, головой, туловищем и пр. «Кукла» при этом должна быть совершенно расслабленной и покорной. Желательно при этом еще и попадать в такт музыке. Поэтому играть лучше во время медленных композиций. Побеждает лучший «кукловод».

Фигуры

Участники игры разбиваются на пары и начинают танцевать. Через какое-то время один из игроков (ведущий) задает фигуру. Например: треугольник. В этом случае пара должна как можно быстрее встать таким образом, чтобы получился треугольник. Выбывает пара, которая изобразит фигуру последней. Затем объявляется следующая фигура и т. д. Фигуры могут быть простые и сложные, но способы демонстрации сложных фигур или имитации каких-нибудь действий следует оговорить заранее. Конечно, музыка не должна быть слишком громкой, чтобы команды ведущего были слышны.

Танцы на газете

Старая, известная, но не теряющая своей привлекательности игра. Для ее проведения вам понадобятся газеты или листы бумаги. Участники разбиваются на пары, каждая пара встает на газету и начинает танцевать. Через определенное время газета складывается пополам, потом еще пополам и так далее. Побеждает пара, у которой получится удержаться в танце на самом маленьком листке.

Найди меня

Игра хорошо пойдет на многолюдной дискотеке, где полным-полно малознакомых людей. Группе игроков дается набор «особых примет» молодого человека или девушки. Набор может содержать все, что угодно: цвет волос или глаз, стиль одежды, запах духов и пр. Задача игроков – за определенное время (чаще всего, пока звучит музыка) отыскать в толпе человека, максимально похожего на заявленный типаж, и уговорить его подойти к «жюри». Побеждает тот, кто сделает это быстрее и чей «протеже» будет максимально подходить под описание.

Дубы и белки

Играть может любое количество участников, единственное условие: молодых людей должно быть на одного меньше, чем девушек. Парни встают в круг спинами друг к другу и танцуют, девушки свободно танцуют около них. Как только заканчивается музыка, девушки-«белочки» должны

запрыгнуть на парней. Выбывает та девушка, которой не хватило парня, прихватывая лк них с собой. Побеждает девушка, оставшаяся последней.

Подними платок

Играть можно с любым количеством участников – в любом случае куча-мала вам в итоге обеспечена. Участники игры встают в круг, в центре которого лежит платок (вместо платка можно использовать любой предмет). Звучит динамичная музыка, все танцуют. Задача: с окончанием музыки поднять платок. Побеждает, естественно, тот, кто сделает это первым.

Почта

Чем больше участников в этой игре, тем интереснее. Дополнительно вам понадобятся небольшие листки бумаги и что-нибудь пишущее. Каждый игрок пишет письмо, которое содержит в себе пожелание, просьбу или указание, как в игре «Фанты». Звучит музыка, участники игры танцуют и передают свои письма друг другу. Когда музыка заканчивается, каждый игрок должен выполнить пожелания из того письма, которое у него к этому времени окажется.

Наступашки

Участники игры образуют круг, в центр которого встает ведущий. Под музыку ведущий танцует, а остальные участники должны в точности повторять все его движения. При этом ведущий старается неожиданно наступить на ногу кому-нибудь из игроков. Задача игроков – не прерывая движения, не допустить этого. Игрок, которому наступили на ногу, становится ведущим.

Замути свою вечеринку!

(домашняя туса на пять с плюсом – играй!)

День рождения, Новый год, День Парижской комунны, просто захотелось устроить вечеринку? Прекрасно! И какие планы? Посидеть, поесть, попить, потанцевать, поговорить? Но так и заскучать недолго! Не дайте замерзнуть своей тусовке – играйте! Мы предлагаем вам игры на любой вкус: подвигаться, подумать, поговорить, покреативить – каждому найдется занятие. К некоторым играм нужно будет готовиться заранее (ничего сложного, весь необходимый инвентарь легко найдется в любой квартире), а в некоторые можно играть, не отходя далеко от стола, где еще осталось столько всего интересного. Но в итоге цель у каждой игры одна – хорошо повеселиться, а разве не за этим вы собрались?

Боксеры

Игра, несмотря на грозное название, хороша тем, что гарантированно обойдется без телесных повреждений. Играть можно в любой компании, желательно лишь, чтобы в ней была хотя бы одна красивая девушка. Итак, ведущий вызывает на «ринг» двух молодых людей и объявляет им, что сейчас они будут биться не на жизнь, а на смерть за сердце красавицы. Боксерам надевают перчатки (в качестве заменителя подойдут толстые рукавицы, для пущего эффекта можно напихать в них что-нибудь мягкое). Зрители аплодируют, подбадривают бойцов, которые разминаются перед поединком. Ведущий объявляет начало состязания и дает каждому участнику по конфете в обертке, которую надо развернуть, не снимая перчаток. Победителю – приз, который обговаривается заранее.

Модельеры

Эта игра расшевелит любую компанию и позволит людям проявить себя с самой неожиданной стороны. Состав компании может быть любой, главное, чтобы была возможность разбиться на

пары. Интереснее, если в роли «модели» выступает девушка, а в роли «модельера» – па
подручных средств вам потребуется только хороший запас туалетной бумаги. Ведущий в
каждой паре рулон бумаги и предлагает «модельеру» одеть свою «модель» в платье. Одно условие – клей, скрепки, прищепки и прочие закрепители использовать нельзя. Можно рвать бумагу и вязать узелки. Победитель определяется общим голосованием.

Карандаш

Старая, проверенная временем, но не теряющая своей актуальности игра. Все, что потребуется, – обыкновенный карандаш или фломастер. Играющие разбиваются на команды по три-четыре человека. Лучше будет, если количество парней и девушек будет равным.

Все, что требуется от участников команды, – передать друг другу карандаш, зажав его между носом и верхней губой. Естественно, руками трогать карандаш нельзя, зато все остальное – можно.

В положении

Игра позволит немного размяться и повеселиться после обильного застолья. Мужчинам не дано понять женщин в интересном положении – попробуем отчасти исправить эту ошибку. В компании должно быть достаточное количество парней, хотя девушкам, наверное, тоже стоит попробовать. Все, что понадобится, – обыкновенные воздушные шарики. Ведущий надежно прикрепляет скотчем предварительно надутые шарики на уровне живота игроков, после чего рассыпает перед каждым одинаковое количество спичек или любых других мелких предметов. Задача играющих – за определенное время собрать спички и сберечь при этом свой «живот».

Цвета

Участники игры встают в круг. Ведущий дает команду: «Коснитесь красного, раз, два, три!» Задача игроков – как можно быстрее схватиться за какой-либо предмет одежды или вещь кого-либо из участников красного цвета. Таким образом перебирается вся цветовая палитра. Кто не успел отреагировать должным образом – выбывает из игры. Побеждает игрок, оставшийся последним. Называя цвета, ведущий должен внимательно следить, чтобы такой цвет действительно был на ком-нибудь из участников. Повторять один цвет несколько раз разрешается.

Зоопарк-1

Самое время вспомнить про эту игру, когда все уже немного расслабились. Чем больше участников – тем веселее. Для игры понадобится всего-навсего газета (желательно старая, поскольку по окончании игры воспользоваться ей по прямому назначению, скорее всего, будет невозможно). Играющие садятся в круг, выбирается ведущий. Каждый участник выбирает себе какое-нибудь животное. Ведущий, который стоит в центре круга с газетой в руке, говорит: «Иду в зоопарк посмотреть...» – допустим, слона. Тот, кто назвал себя «слоном», должен очень быстро переадресовать ведущего на другое животное. Задача ведущего – пока другое животное не названо, успеть хлопнуть «слона» газетой. Если успел – «слон» и ведущий меняются местами. Если «слон» называет животное, которого нет в зоопарке, он также становится ведущим. Игра обычно проходит очень шумно, весело и динамично.

Зоопарк-2

Эта игра позволит немного отвлечься от застолья и напрячь расслабившийся мозг.

Состав компании значения не имеет. Все, что потребуется, – самоклеющиеся бумажки с написанными на них названиями животных. Ведущий наклеивает их на лоб каждому участнику.

Таким образом, каждый может видеть то, что написано на лбу у другого, но не знает, что у него самого. Чтобы исключить возможность угадывания, бумажки предварительно участникам не показываются. Игрок задает вопросы другим участникам и пытается догадаться, название какого зверя он носит. Вопросы задаются таким образом, что ответить на них можно либо «да», либо «нет». Если игрок получил ответ «да», он имеет право задать вопрос следующему участнику. Если же получен ответ «нет», право задавать вопрос передается соседу. Угадавший свое животное выбывает из игры.

Зоопарк-3

Забавная игра, прекрасно поднимающая настроение. Играть могут все, от вас требуется только быстрая реакция, хорошая память и координация движений. Каждый участник игры выбирает какое-либо животное и придумывает характерный жест для его обозначения. Правила простые: каждый участник показывает жест своего зверя, а затем жест зверя другого участника. Тот, жест которого был показан, должен повторить свой жест и добавить к нему жест третьего участника. Самое главное – делать все быстро и без ошибок. Ошибившийся получает штрафное очко и выбывает из игры. Игра ведется до тех пор, пока участников не останется двое. Тогда они вместе придумывают «наказание» для проигравших.

Жесты, которые могут обозначать различных животных:

Слон – правой рукой дотронуться до носа. В окружность, образованную рукой, просунуть до упора левую руку.

Рак – сложить обеими руками фиги, поднести к глазам, пошевелить большими пальцами.

Комар – сложить кулак, вытянуть указательный палец, поднести тыльной стороной ладони к носу, помахать получившимся хоботком.

Олень – крестообразно сложенными руками с растопыренными пальцами быстро взмахнуть над головой.

Рыба – сложить ладони, как для молитвы, опустить параллельно полу, совершить волнообразное движение.

Змея – покачав правой рукой с чуть присогнутой ладонью, изобразить очковую кобру, готовящуюся к нападению.

Заяц – банально: сложив ручки на уровне груди. Так изображают зайчиков во всех детсадах.

Лев – почти как заяц, но когти наружу и (обязательно) состроить зверское лицо.

Карта

Задача та же, что и в игре «Карандаш».

Игроки делятся на команды, задача которых – передать друг другу игральную карту губами. Удерживать ее необходимо следующим образом: губы складываются трубочкой, к ним прикладывается карта, в этот момент игроку необходимо слегка втянуть в себя воздух. Немного тренировки, и карта не будет падать. Передать ее значительно сложнее – попробуйте! Играть можно на время, на скорость или на вылет.

На что похоже?

Ведущий загадывает какой-нибудь предмет и записывает его название на листке так, чт остальные участники его не видели. Затем игроки по очереди говорят, на что этот предм мнению, похож. Слова могут быть любые. Затем начинается самое интересное: ведущий открывает свое слово, и все игроки должны убедительно доказать, что их сравнение верно. Например: если изначально была загадана компьютерная мышка, а участники дали сравнения «велосипед» и «плеер», они могут сказать, что у мышки есть колесико, как и у велосипеда, она может быть разноцветная, как плеер, и у нее тоже есть провод и т. д. Побеждает самый убедительный игрок.

Колечко

Принцип игры тот же, что и в играх «Карандаш» и «Карта», но на этот раз участники команд передают друг другу колечко с помощью спичек, которые они держат во рту. Естественно, трогать руками кольцо нельзя.

Мяч

Аналог игры «Карандаш». Командам предлагается передать друг другу зажатый под подбородком мяч, не касаясь его руками. При этом трогать друг друга можно как угодно.

Кис-Кис – мяу!

Старая, но забавная игра. Состав играющих может быть любым, но лучше, если молодых людей и девушек примерно поровну. Один человек садится спиной ко всем остальным и называет какой-либо цвет. Ведущий поочередно показывает на игроков, говоря при этом: «Кис, кис...» В какой-то момент игрок, сидящий спиной, говорит: «Мяу!» – это означает, что он готов сделать то, что означает цвет, выбранный ранее тем, на кого в это время указал ведущий. Значения цвета зависят от вашей фантазии и степени близости компании. Согласитесь, едва знакомых друг с другом людей не очень гуманно, например, закрывать в ванной. Игрок, на которого указал ведущий при слове «мяу», далее сам становится ведущим.

Спички

У вас уже хорошо получается передавать друг другу карандаши и колечки? Усложним задачу! На этот раз члены команды передают друг другу губами спичку (не забудьте предварительно обрезать кончик с серой). Получилось? Отлично, теперь спичка обрезается примерно на 3 мм и процесс повторяется. Выигрывает та команда, которой удастся передать без потерь самую короткую спичку.

Музыканты

Идеальная игра для дома, поскольку потребуется кухонная утварь. Все игроки разбиваются на пары (лучше смешанные: молодой человек – девушка). Одному человеку из пары к поясу прикрепляется крышка от кастрюли или миска (главное, чтобы этот предмет мог издавать звук), второму человеку – ложка. Задача участников – стучать ложкой по крышке, извлекая звук. Естественно, руками пользоваться нельзя. Побеждает самая гармоничная и сыгранная пара.

Лишний

Игра очень похожа на всем знакомую с детства забаву со стульями. Все, что вам нужно, – это стол и рюмки или бокалы. Стаканы с напитками ставятся на стол, их должно быть на один меньше, чем игроков. Участники игры ходят вокруг стола и по знаку ведущего как можно быстрее берут стакан и выпивают его содержимое. Тот, кому стакана не хватило, выбывает, прихватив с собой одну пустую емкость. Побеждает самый быстрый и стойкий.

Внимание! Во избежание непредвиденных осложнений спиртные напитки в стаканы на рекомендуется!

Мим

Для этой игры понадобится только пустой спичечный коробок, да и то не весь, а только его внешняя коробочка. Коробочка надевается участникам на нос. Их задача – снять его при помощи мимики. Можно задействовать одновременно несколько участников и провести игру на время. Можно усложнить задачу, запретив участникам смеяться.

Банкиры

Забавная игра, навыки, полученные в которой, могут очень пригодиться в семейной жизни. Состав играющих должен быть таким, чтобы можно было составить пары: молодой человек – девушка. Все, что потребуется, – много различных фантиков или просто мелко нарезанной бумаги. Ведущий объявляет, что парам необходимо открыть банки и внести в них вклады. Вкладами будут служить фантики или бумага. А банками – детали одежды молодых людей. Причем в каждый банк можно сделать только один вклад, то есть в каждый предмет гардероба положить только один фантик. Побеждает та пара, которая за отведенное время сделала самое большое количество вкладов. Но это еще не все. Далее ведущий предлагает вклады снять, только девушки при этом меняются партнерами.

Одень даму

Вам понадобится пара толстых рукавиц (для надежности можно подложить в них что-нибудь мягкое) и халат или рубашка на пуговицах. Задача молодого человека, руки которого в рукавицах, – быстро и правильно застегнуть рубашку, надетую на девушку.

Яйцо

Состав компании должен быть таким, чтобы можно было разбиться на пары (лучше разнополые, но если не получится – не страшно). Потребуются яйца (по количеству пар) или теннисные мячики. Играющая пара стоит спиной друг к другу, зажав своими спинами мячик или яйцо. Их задача – аккуратно опустить яйцо на пол. Побеждает та пара, яйцо которой останется целым. Если в игре используется мяч, он не должен катиться после того, как опустился на пол.

Огурец

Эта старая добрая детская игра актуальна и сегодня. Все играющие встают в круг, причем вставать следует плотно, плечом к плечу, руки участников находятся за их спинами. В центр круга становится ведущий. Задача ведущего – определить, в чьих руках находится огурец. Задача участников – быстро и незаметно передавать огурец друг другу, откусывая от него по куску. Кусать и жевать приходится очень осторожно, чтобы ведущий не заметил. Если ведущий угадал – он меняется местами с тем, кто «спалился», а если огурец был благополучно съеден, ведущий выполняет то желание, которое придумает «сытый» коллектив.

Шпаргалки

Хорошая репетиция перед контрольной или сессией. Играйте, не пожалеете, полученные навыки могут вам очень пригодиться. Играть могут все и всегда. Единственное, что понадобится, – много туалетной бумаги. Итак, каждому участнику выдается рулон туалетной бумаги. Его задача – разорвав рулон на множество мелких кусочков, распихать всю эту бумагу по карманам, носкам, трусам и так далее. Побеждает тот, кто сделает это первым. Совет: целые рулоны обычно

распихиваются довольно долго, так что, если время поджимает, а сыграть хочется, возьми бумаги поменьше.

Мимо

Старая, незаслуженно забытая игра на внимание и реакцию. Все участники игры становятся в круг и по сигналу начинают порядковый счет по часовой стрелке. Но вместо некоторых чисел игроки должны говорить «не собьюсь» или «мимо». Это заранее определенное одно из простых чисел и числа, кратные ему. Например: выбранное число 7, тогда счет ведется следующим образом: 1, 2, 3, 4, 5, 6, мимо, 8, 9, 10, 11, 12, 13, мимо, 15 и т. д. Задумавшийся или ошибившийся участник выбывает из игры, самый стойкий и внимательный побеждает.

Крокодил

Эта игра на все времена. В нее играли, играют и будут играть все, везде и всегда. Никакого реквизита – только веселая компания, артистизм и фантазия. Все играющие делятся на две команды. Один человек из команды подходит к команде соперников, которая говорит ему какое-либо слово. Задача игрока—с помощью жестов и мимики показать значение этого слова своей команде. Задача команды – угадать, что имеет в виду их игрок. После успешного отгадывания команды меняются ролями.

Есть и другой вариант этой же игры. Один игрок из группы показывает всем остальным нечто, все должны отгадать, что имелось в виду. Тот, кто сделает это первым, показывает следующее понятие, которое он получает от предыдущего демонстратора.

В устоявшихся компаниях, которые любят и практикуют эту игру, вместо значений слов часто отгадывают фразы – сложнее, но и гораздо интереснее.

Не проливай-ка!

Играть может любое количество человек. Все, что будет нужно, – стакан и бутылка с напитком. Стакан передается по кругу, и каждый человек наливает в него немного. Проигрывает тот, у кого напиток перельется через край.

Фанты

В эту игру с увлечением играли еще наши бабушки и дедушки. Она привлекает своей простотой, доступностью для всех и возможностью варьировать в случае необходимости. Для того чтобы начать игру, у всех присутствующих собирают по одной вещи. Желательно, чтобы они были примерно одного плана, иначе легко будет вычислить хозяина того или иного предмета и подгадать под него фант. Все вещи складываются в шляпу или коробку и тщательно перемешиваются. Одному из игроков завязывают глаза, он по очереди вытаскивает предметы из коробки и называет задания, которые должен выполнить владелец той или иной вещи. Какими могут быть задания – зависит только от вашей фантазии.

Толстощекий губошлеп

В эту игру с удовольствием играют все: и дети, и совсем взрослые, даже пожилые люди. Для игры вам понадобится очень много мелких круглых карамелек. Играть можно попарно или группой. Участники по очереди кладут в рот одну конфету и говорят фразу «толстощекий губошлеп». Получилось? Прекрасно! В рот отправляется по второй конфете, по третьей и так далее. Побеждает тот, кто последним произнес фразу внятно.

Сиамские близнецы

«Мы прекрасно понимаем друг друга», – часто говорят друзья. «Мы – одно целое», – утв[illegible], влюбленные. Проверить эти утверждения и еще немного приблизиться к пониманию друг друга поможет игра. Для этого все желающие разбиваются на пары и скрепляются друг с другом. Делается это следующим образом: левая нога одного игрока привязывается к правой ноге другого, руки надежно фиксируются с помощью ремней или бельевых веревок. Получаются сиамские близнецы, у которых две ноги и две руки на двоих. А теперь предложите им, например, завязать шнурки. Скучно никому не будет.

Ассоциации-1

Игра не требует никакого специального оборудования, но чем больше участников, тем интереснее играть.

Один из игроков проходит в соседнее помещение. Тем временем остальные загадывают одного из присутствующих. Вернувшийся игрок должен угадать, кого выбрали остальные, задавая вопросы. Вопросы должны быть такого плана: с каким животным/цветком/деревом/камнем/книжным героем и т. д. ассоциируется этот человек?

Обычно тот, кого загадали, узнает о себе много нового и неожиданного. Когда игрок наконец отвечает правильно, тот, кого загадывали, становится следующим угадывающим.

Особенно интересно играть в компании не очень близко знакомых друг с другом людей.

Неожиданный ход для угадывающего – загадать его самого.

Ассоциации-2

Вспоминаем старую детскую игру «Испорченный телефон» и делаем практически то же самое. То же, да сложнее. Ведущий, как и в оригинальной версии игры, говорит следующему за ним игроку слово на ухо. Второй игрок транслирует третьему не само слово, а свою ассоциацию, возникающую на это слово. Третий игрок передает четвертому уже ассоциацию на ассоциацию. Что получится на выходе? Предсказать невозможно, но бывает очень забавно.

Маразм

Эта игра проводится парами, два против двух. Один человек из пары загадывает слово и шепчет его на ухо участнику другой пары. Тот должен помочь угадать это слово своему партнеру, дав ему «наводку», то есть любое слово или короткую фразу, ассоциирующуюся у него с изначально загаданным словом. Если слово угадано, пара побеждает, если нет, тот игрок, который задумал слово, дает «наводку» своему напарнику. Если и он не угадал, даются следующие «наводки», пока слово не будет угадано. Таким образом, из всех участников выбирается самая догадливая и понимающая друг друга пара.

Колобок

Все уже немного разогрелись – пришло время поиграть в «Колобок». Участников игры должно быть не меньше, чем персонажей известной сказки, плюс ведущий. Игроки садятся на стулья, каждому из них присваивается роль персонажа сказки и каждый из них – «колобок». Ведущий рассказывает сказку, а участник, услышав свою роль, должен обежать вокруг стула. При слове «колобок» обегают все. Сказка рассказывается от души, с изрядной долей импровизации и частыми повторениями названий ролей. Например: «Бабка по сусекам поскребла – хозяйственная бабка, молодец, колобок испечет, ай да бабка, все-то у бабки есть...» Заканчивается игра, когда все участники устанут.

Соловей-разбойник

Участвовать в этой игре могут абсолютно все. Для ее проведения вам понадобится пустая бутылка и колода пластиковых карт. Колода кладется на горлышко бутылки, и играющие по очереди дуют на колоду. Задача – сдуть несколько карт. Тем, кто сдул всю колоду или не сдул ни одной карты, назначаются штрафные очки. По сумме этих штрафных очков определяется проигравший, «наказание» для которого оговаривается заранее.

Мафия

В эту игру можно играть в любом состоянии и в любой компании. Единственное условие – участников должно быть как минимум восемь. Для игры потребуются карты разных мастей. Число карт равно количеству игроков, из них четверть – черной масти, остальные – красной. Черная масть – «мафия». Ведущего выбрать можно, но не обязательно. Каждый игрок, получивший карту, хранит свою масть в тайне.

По команде ведущего или любого из игроков «Город спит!» играющие закрывают глаза. По команде «Мафия просыпается!» игроки, которым выпала черная масть, открывают глаза и «узнают» друг друга. По команде ведущего «мафия» вновь засыпает. По команде «Город просыпается!» все игроки открывают глаза, после чего начинается бурное обсуждение: кто из игроков является членами «мафии». Проводится голосование, на основании которого «убивается» один из игроков. «Убитый» выкладывает свою карту и становится ведущим, если он не был назначен ранее. Затем «город» снова засыпает, но на этот раз «мафия» «убивает» горожанина, указывая на него ведущему. «Утром» горожанин объявляется мертвым. Игра продолжается до тех пор, пока не уничтожена «мафия» или «город».

Игру можно усложнить, введя дополнительных персонажей, которые будут «просыпаться» каждый по своей команде.

Маньяк – «убывает» произвольную жертву.

Комиссар – может жестами спросить ведущего, принадлежит ли игрок к «мафии», и ведущий жестом же ему ответит. Комиссар не может впрямую объявить остальным горожанам эту информацию. Его задача – заставить прислушаться к своему мнению, когда идет всеобщее обсуждение. Врач – если этот персонаж угадает еще неизвестного «убитого», то может вернуть его к жизни.

Россия – Болгария

Жесты в большинстве своем интернациональны, но бывают и исключения. Проверим, насколько успешно вы сможете общаться в Болгарии, да и способность переключаться и держать в голове два актуальных действия тоже потренируем.

Всем известно, что жесты согласия и отрицания в Болгарии противоположны жестам, которые используются в России. «Да» – это качание головой, «нет» – кивок. В процессе игры ведущий предлагает отвечать на вопросы по-русски, сопровождая ответы болгарскими жестами отрицания или согласия. Вопросы лучше задавать нетривиальные, заставляющие задуматься или касающиеся личных отношений – это мешает сосредоточиться на жестах. Побеждает тот, кто сделает меньше всего ошибок, сочетая ответ и жест.

Репка

Игра очень простая и довольно забавная. Для придания ей особой остроты хорошо бы, ч количество парней и девушек в компании было примерно одинаковым. Итак, сажаем па пол в линию, причем ноги им предлагается сложить по-турецки, немного откинуться назад и опереться на собственные руки за спиной. Таким образом парни прикидываются грядками. Девушкам надлежит изобразить репок, сев либо на скрещенные ноги парней, либо между ними. Руки надо держать перед собой. Ведущий (он же «мичуринец» или «селекционер») прохаживается вдоль «грядок», усыпляя всеобщую бдительность, и пытается вытащить «репку». Задача парня-«грядки» – успеть удержать свою «репку». Тот, у кого это не получилось, меняется с «мичуринцем» местами. Девушкам стоит быть готовыми к тому, что в пылу борьбы за «урожай» парни обычно хватают их за что ни попадя.

Испорченный факс

Практически все с детства помнят игру «Испорченный телефон». Времена меняются, перед вами – «Испорченный факс». Правила простые: компания делится на две команды и одного ведущего. Команды выстраиваются друг за другом, каждому вручаются лист бумаги и карандаш. Последнему в шеренге ведущий показывает несложный рисунок. Задача игрока – воспроизвести рисунок на своем листе, который в это время лежит на спине впереди стоящего участника. Следующий игрок должен воспроизвести рисунок, ориентируясь на свои ощущения, и заодно тоже «передать» его товарищу, на спине которого будет рисовать. Выигрывает та команда, чей итоговый рисунок будет в большей степени похож на оригинал.

Тест на координацию

Вечеринка удалась? Проверим!

Ведущий предлагает игрокам принять определенное положение, например правая рука держит мочку левого уха, а левая – кончик носа. По знаку ведущего игроки меняют позицию: правая рука перемещается на кончик носа. А левая – на мочку правого уха. Темп постепенно увеличивается. Побеждает тот участник, у которого дольше всех получится выполнять движения правильно.

Пельмешки

Умение понимать друг друга без слов очень вам пригодится в этой игре. Перед ее началом игроки делятся на две команды, капитаны которых получают два конверта с заданием (у обеих команд одинаковое). Капитан читает задание, но никому его не озвучивает. Его задача – изобразить процесс для остальных игроков. Например, задание может звучать: «Налепить пельменей». Ведущий должен донести суть процесса до команды, причем все предметы, необходимые для лепки пельменей, воображаемые. Демонстрация длится максимум минуту, после чего, по сигналу ведущего, капитанов сменяет следующий игрок, который должен понять процесс и органично включиться в него. То есть не просто продолжить начатое капитаном дело, но и быть готовым передать его следующему так, чтобы логика была понятна. Побеждает та команда, у которой лепка пельменей больше всего похожа на реальный процесс.

Тайные связи

Занятная игра, в которой придется немного поработать головой. Для проведения игры понадобятся карточки с номерами по числу участников. Карточки лежат на столе номерами вниз, каждый участник вытягивает карточку, но номер на ней никому не показывает. Единственный, кто должен представить себя, – это участник, вытащивший карточку с номером 1. Теперь он – «сыщик». Задача игроков – используя систему «тайных знаков», разделиться на пятерки (в соответствии с номерами на своих карточках: так, в первую пятерку будут входить участники, чьи номера со 2-го по 5-й, во вторую – с 6-го по 10-й и т. д.). При этом разделиться надо максимально незаметно. Задача «сыщика» – пятерки обнаружить и «ликвидировать». Так, если «сыщик»

обнаружит принадлежность игрока к пятерке и назовет его номер, этот участник выбыв игры. Если «сыщик» ошибся, он получает штрафное очко. Побеждает тот «сыщик», у кот набралось меньше всего штрафов.

Наводчики

Все начинается так же, как в игре «Тайные связи»: карточки с номерами, представившийся игрок, вытянувший карточку с номером 1. Остальные участники (оптимально, если их около 20 человек) становятся, согласно номерам на своих карточках: «наводчиками» – четные, «перехватчиками» – нечетные. Естественно, никто никому не сообщает, кто он. Игрок номер 1 выходит из комнаты, где все оставшиеся игроки сообща прячут какую-нибудь приятную мелочь (например, бутылку пива). Задача вернувшегося игрока – отыскать сюрприз. «Наводчики» должны помогать ему таким образом, чтобы никто, кроме основного игрока, этого не видел. Задача «перехватчиков» – обнаружить и устранить «наводчиков». В любой момент любой «перехватчик» может остановить игру хлопком (тогда первый игрок должен встать спиной ко всем остальным), подойти к любому участнику и назвать его номер. Если все верно и «наводчик» угадан, он выбывает из игры, а «перехватчик» работает уже открыто. Если же «перехватчик» ошибся и обнаружил «своего», из игры выбывают оба – излишне бдительный «перехватчик» и его ошибочно обнаруженный коллега. Игра продолжается до тех пор, пока не будет найдет спрятанный предмет или «уничтожены» все «наводчики».

Приз в загадках

Все элементарно: какой-нибудь предмет, который может выступить в качестве приза, заворачивается в бумагу, на которую наклеивается стикер с текстом загадки. Операция повторяется 10 раз. Первый игрок получает итоговый сверток, читает про себя загадку. Отгадал – молодец, озвучивает ответ, снимает один слой бумаги и передает то, что осталось, следующему игроку. Если загадка не отгадана, она зачитывается вслух, и все операции с первым слоем подарочной обертки предстоит проделать тому, кто отгадает загадку первым. Приз в итоге получает отгадавший последнюю загадку.

Возможные варианты вопросов-загадок:

• Что нельзя съесть на завтрак? (Обед и ужин.)

Кто под проливным дождем не намочит волосы? (Лысый.)

• Что такое: встанет, до неба достанет. (Радуга.)

• Около 40 млн человек занимаются этим по ночам. Что это такое? (Интернет.)

В пустыне лежит мертвый мужчина. За плечами мешок, на поясе фляга с водой. На многие километры вокруг нет ни единой живой души. Отчего умер человек и что в его мешке? (Человек умер от удара о землю, а в мешке – парашют, который не раскрылся.)

В 12-этажном доме есть лифт. На первом этаже живет всего 2 человека, от этажа к этажу количество жильцов увеличивается вдвое. Какая кнопка в лифте этого дома нажимается чаще других? (Независимо от распределения жильцов по этажам кнопка «1».)

* Откуда родом снежная баба? (Из ЗИМ-БАБве.)

* Что это такое: цвета сирени, назад видит так же, как и вперед, и прыгает выше колокольни? (Белая слепая лошадь, так как сирень бывает белая, а колокольня вообще не прыгает.)

* Что такое: глаза боятся – руки делают? (Секс по телефону.)

* Что такое: самое доброе в мире приведение с моторчиком? («Запорожец».)

* Что такое: голова есть, головы нет, голова есть, головы нет? (Хромой за забором.)

* Как хорошо тебе и мне, я под тобой, а ты на мне. Что такое? (Ежик яблоко несет.)

* Что это такое: летит и блестит? (Комар с золотым зубом.)

* Что такое: 90/60/90? (Скорость при инспекторе ГИБДД.)

* Что это: сережки для простаков? (Лапша.)

* Что у женщины на теле, у еврея на уме, применяется в хоккее и на шахматной доске? (Комбинация.)

* На какой вопрос никто никогда не ответит? (Спящий на вопрос: «Вы спите?».)

* Когда козе исполнится семь лет, что будет дальше? (Пойдет восьмой.)

* Может ли страус назвать себя птицей? (Нет, он не умеет разговаривать.)

* Что надо сделать, чтобы четыре парня остались в одном сапоге? (Снять с каждого по сапогу.)

* Он от дедушки ушел и от бабушки ушел... (Секс.)

* Косоглазый, маленький, в белой шубке, в валенках? (Чукотский Дед Мороз.)

* Что такое: два брюшка, четыре ушка? (Кошачья свадьба.)

* Что такое: морщинистый Тит всю деревню веселит? (Нехватка молодежи на селе.)

* С какой скоростью должна бежать собака, чтобы не слышать звона сковородки, привязанной к ее хвосту? (Собака должна стоять. Эта задача в компании сразу выявляет физика: физик отвечает, что ей нужно бежать со сверхзвуковой скоростью.)

* Идет ежик лысый – сколько ему лет? (18 – его в армию забирают.)

* Что ты смотришь на меня, раздевайся, я твоя. (Кровать. Вариант: вешалка.)

* Что такое: то висячий, то стоячий, то холодный, то горячий? (Душ.)

* Что такое: ты помни его немножко, будет твердый, как картошка? (Снежок.)

* Что такое: маленький, серенький, на слона похож? (Слоненок.)

* Что такое: сто одежек и все без застежек? (Бомж.)

* Шел охотник мимо башни с часами. Достал ружье и выстрелил. Куда он попал? (В милицию.)

* Что такое: осенью питает, зимой согревает, весной веселит, летом холодит? (Водка.)

• Мальчик упал с 4 ступенек и сломал ногу. Сколько ног сломает мальчик, если упадет с ступенек? (Всего одну, так как вторая у него уже сломана.)

• Что это такое: четыре братца под одной крышей стоят? (Бригада.)

• Какое слово всегда звучит неверно? (Слово «неверно».)

Что общего между деньгами и гробом? (И то и другое сначала заколачивают, а потом спускают.)

Какое колесо не крутится при правом развороте? (Запасное.)
Рекламная пауза

Каждому игроку на спину крепится лист бумаги, на котором написано название продукта, который теперь будет «рекламировать» игрок. Содержание своей надписи никто не знает. Задача – понять, что рекламируешь. Понимать можно, ориентируясь на разговоры других участников и с помощью вопросов. Задача остальных игроков – максимально запутать человека, не исказив при этом свойств продукта, который рекламируется, то есть отвечая на все вопросы сущую правду. За каждое неверное угадывание назначаются штрафные очки. «Награда» и «наказание» распределяются в конце игры в соответствии с числом штрафов у каждого участника.

Гоп-доп

Игра, популярная в студенческой среде лет 30–40 назад. Попробуйте – понравится.

Для этой игры нужен стол, за который садятся две команды игроков – напротив друг друга. У одной из команд находится монетка, руки при этом спрятаны под столом. Противоположная команда подает два сигнала: «гоп» (может повторяться сколь угодно раз) – держатели монетки стучат ею по столу, показывая ее местонахождение; и «гоп-доп» – по этому сигналу руки участников противоположной команды должны быть выброшены на стол. Происходит это следующим образом: по аналогии со счетом «раз – два – три», участники стучат сжатыми кулаками по столу, повторяя: «Гоп-гоп-гоп», на слове «доп» все ладони раскрываются. В одной из ладоней прячется монетка. Задача противоположной команды – угадать, кто прячет монетку. Если угадано верно – монетка плюс очко переходят к команде-победителю. Если угадано неверно, монетка остается у хозяев и им начисляется очко. До какого счета играть, обговаривается заранее.

Простейшая, но тем не менее веселая и азартная карточная игра. Именно азартная: думать и просчитывать ничего не придется – все в руках случая. Колода карт распределяется между участниками поровну, каждый игрок кладет свои карты в стопку «рубашкой» вверх. Участники выкладывают из своих стопок по одной карте, переворачивая картинкой вверх. Тот, у кого карта старше, забирает весь расклад себе. Если старших карт несколько, процедура повторяется. Выигрывает тот, кто быстрее избавится от своей стопки.

Чепуха

Игра не имеет никакого смысла. Основная ее цель – чтобы было весело. Играть лучше, если вас не больше 10 человек, а то запутаетесь. Ведущий выходит из комнаты. В это время каждый из участников выбирает себе какое-нибудь слово (существительное). Ведущий входит в комнату и задает участникам вопросы, на которые каждый должен ответить своим словом. Например: «Что ты ел на завтрак?» – «Кактус». Побеждает тот игрок, ответ которого будет максимально приближен к реальности. У ведущего должен быть хорошо подвешен язык, чтобы суметь задать достаточно много неповторяющихся вопросов, на которые можно ответить одним словом.

Взглядом поменяемся

Участники игры образуют круг, в центре которого стоит водящий. Задача участников – н меняться друг с другом, причем о том, кто с кем меняется, они должны договориться вз... перемигиванием и пр. Задача водящего – заметить все эти манипуляции и во время перемены успеть занять свободное место. Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Обуй команду

Играть особенно интересно в большой компании. Все участники игры делятся на две команды, каждая из которых выбирает себе капитана. Затем капитаны выходят в соседнее помещение. Участники снимают с себя по одному ботинку или туфле и кладут их в общую кучу. Задача вернувшихся капитанов – быстро и правильно обуть свою команду. Побеждает, естественно, тот, кто справится с заданием первым. Совет: чтобы было сложнее и интереснее, обувь обеих команд можно сложить в одну большую кучу, в этом случае вам гарантировано увлекательнейшее зрелище – где еще в наши дни увидишь драку из-за ботинка? Пусть хозяин вечеринки не жадничает и щедрой рукой накидает в общую кучу «постороннюю» обувь.

Десять стульев

Хоть стульев и заявлено десять, на самом деле их может быть сколько угодно. Но лучше все же ограничить количество участников, иначе игра никогда не закончится. Если народу собралось много и место позволяет, можно играть двумя командами. Итак, игроки рассаживаются на стульях, затем один стул убирается. Участник, оставшийся без стула, должен немного потеснить соседа, пересев к нему. Затем убирается следующий стул и т. д. Если играют команды, побеждает та, которая умудрилась не упасть с наименьшего количества стульев. Если соревнование не предусмотрено – не беда, смысла у игры нет, зато вы точно станете гораздо ближе друг другу.

Джойстик

В эту игру хорошо играть сидя за столом. Каждый участник берет руку соседа за большой палец – это и будет «джойстик». На стол кладется небольшой предмет: монетка, кольцо и пр. Первый игрок в цепочке протягивает руку над столом, все, кроме последнего в цепочке, закрывают глаза. Последний участник управляет «джойстиком», передавая команду первому через всех остальных участников таким образом, чтобы первый игрок положил свой палец точно на предмет. Попробуйте – это не так просто, как кажется. «Папарацци» с видеокамерой будет очень кстати.

Дама пик

Карточная игра на везение. Оптимальное количество игроков – 4 человека. Колода карт раздается играющим поровну. Если в раскладе участника есть парные карты (одного достоинства и одного цвета), он скидывает их. Также скидывается трефовая дама. После этого игроки по очереди вытаскивают одну карту у своего соседа слева. Если при этом у игрока появляются парные карты, они скидываются. Игроки, у которых заканчиваются карты, выходят из игры. Проигрывает игрок, оставшийся последним, на руках у него остается дама пик.

Девятка

Простая карточная игра. Идеальное количество игроков – 4. Вся колода раздается игрокам поровну, задача игроков – поскорее избавиться от своих карт. Карты выкладываются в 4 ряда, в каждом ряду могут быть только карты одной масти. Карты в ряду располагаются по возрастанию. Ход начинает тот игрок, кому досталась бубновая девятка. Следующий игрок может продолжить бубновый ряд положив восьмерку или десятку, а может начать новый, положив девятку другой масти. Карты можно выкладывать только последовательно, например: нельзя положить в ряд короля, если там нет дамы. Если у игрока нет карты, которую можно положить в ряд, он пропускает ход.

Компанейское стихотворение

Из участников игры выбирается водящий, который выходит из комнаты. Тем временем остальные игроки загадывают строчку из стихотворения или песни, желательно подлиннее, разбивают ее на слова и распределяют их между собой. Когда входит водящий, игроки по сигналу одновременно произносят каждый свое слово. Задача водящего – воспроизвести строчку целиком.

Верю – не верю-1

В этой игре придется помимо везения призвать на помощь логику и интуицию. В своем первом варианте она напоминает обычную игру в «Дурака», но в этом случае игрок, который бьет карту, кладет свою карту «рубашкой» вверх. Ходящий игрок должен угадать, правильно ли побита карта. Свою догадку он озвучивает, говоря «верю» или «не верю». В том случае, если игрок сказал «верю» и карта побита правильно, карты идут в отбой, если же не правильно, угадывающий забирает карты себе. Если игрок сказал «не верю» и угадал, то карты забирает отбивавшийся игрок, а если не угадал, карты забирает он сам. Проигрывает тот, у кого остались карты в конце игры.

Верю – не верю-2

В этом варианте игры все карты раздаются игрокам, игра идет по часовой стрелке. Первый игрок кладет на стол от 1 до 4 карт «рубашкой» вверх и называет их достоинство, например: два туза. Следующий игрок получает два варианта развития событий. В первом случае он добавляет еще несколько карт «рубашкой» вверх и говорит: «Еще туз» (число карт может быть любое, но достоинство должно быть то же, что и в первом раскладе). Ход переходит к следующему игроку. Второй вариант – сказать «верю» или «не верю» предыдущему игроку. Если игрок говорит «верю» и угадывает, карты скидываются, если не угадывает, то он забирает карты себе, а ход переходит к следующему участнику. Если игрок сказал «не верю» и угадал, карты забирает предыдущий игрок, если не угадал – отгадывающий. Проигрывает тот, у кого остались карты в конце игры.

Собери комплект-1

Оптимальное количество игроков – 3–6 человек. Вся колода раздается игрокам, их задача – собрать как можно больше комплектов карт (комплект – 4 карты одного достоинства). Ходящий игрок обращается к своему соседу со словами: «Дай мне... (дальше следует масть карты и ее достоинство)» Если у этого игрока есть нужная карта, он ее отдает, а участник, который спрашивал, делает еще один ход. Если такой карты нет, ход переходит к следующему игроку. Игрок, собравший комплект, скидывает его. Побеждает тот, у кого в конце игры окажется больше комплектов.

Собери комплект-2

Состав игроков и раскладка карт та же, что и в первом варианте игры, но на этот раз участник производит обмен со своим соседом «вслепую». То есть просто берет у него ту карту, которая кажется ему наиболее привлекательной (по каким признакам определяется привлекательность, никому не ведомо, потому что все карты повернуты «рубашкой» вверх), а сам отдает ту карту, которая ему меньше всего нужна. Затем следующий игрок обменивается картами со своим соседом слева и т. д. Собранные комплекты скидываются, победитель определяется по числу комплектов в конце игры.

Ваши инициалы

Один из игроков (ведущий) задает участникам вопросы, не требующие ответа «да» или
Задача игроков – ответить на вопрос фразой из двух слов, которые начинаются собствен...
инициалами каждого участника (первые буквы имени и фамилии). На размышления каждому игроку отводится 3 секунды. Если игрок не успевает ответить или отвечает неправильно, он выбывает из игры. Вопросы могут быть такими: «Какие фильмы ты любишь?», «Какую музыку слушаешь?», «Где ты был вчера вечером?», «Какое твое любимое блюдо?».

Желательно, конечно, чтобы ответы были максимально правдоподобными. Побеждает игрок, оставшийся последним.

Нет-нет-нет

Принцип игры тот же, что и в игре «Чепуха», но на этот раз каждый игрок придумывает для себя любое сочетание слов «нет» и «да»: да-нет-нет, нет-да-да и т. д. Вернувшийся ведущий задает по три вопроса каждому игроку, на которые он должен ответить своим сочетанием. Побеждает тот, чьи ответы будут максимально реальными.

Контакт

Чем больше участников игры, тем интереснее. Ведущий загадывает слово (существительное в единственном числе именительного падежа) и называет остальным игрокам его первую букву. Игроки предполагают, что это может быть за слово, и задают ведущему наводящие вопросы. Например: загадано слово «медведь», первая буква М. Один из игроков предполагает, что это мандарин и спрашивает: «А это не фрукт?» Ведущий, предполагая, что за фрукт может быть, отвечает: «Нет, это не манго». В этом случае ситуация двусмысленная, считать, что вопрос снят, нельзя, и участник задает новый: «Это не фрукт с дольками?» Ведущий снова отвечает на поставленный вопрос. Если ему ничего не приходит в голову, надо ждать «контакта». «Контакт» происходит, когда кто-то из игроков догадается, какое слово предположил человек, задавший вопрос. В этом случае он говорит: «Контакт!», после чего все игроки считают до трех. По окончании счета автор вопроса и «контактер» должны одновременно назвать свои слова. Если слова совпали, ведущий открывает вторую букву загаданного слова. Если не совпали – вопросы продолжают задаваться. Игра продолжается до тех пор, пока не будет угадано исходное слово.

Я умираю от любви к вам

Очень старая игра, которую любили наши прадедушки и прабабушки. Своими корнями она забралась аж в XVIII век. Оптимальное количество игроков – 2–8 человек, карт, в зависимости от числа участников, понадобится 36 или 52. Карты сдаются всем участникам поровну, игру начинает сдающий. Он выкладывает на стол любую карту, говоря при этом «я». Участник, у которого есть карта той же масти, следующая по достоинству, выкладывает ее на предыдущую, объявляя «умираю». Имеющий следующую карту той же масти выкладывает ее и говорит «от любви». Четвертая карта выкладывается с возгласом «к вам». Выложенные карты скидываются, следующий ход делает игрок, положивший последнюю карту. Если к тому времени карт у него не остается, ход делает сосед слева. Проигрывает тот, у кого в конце игры на руках останутся карты.

Чухны

Играть может от 2 до 15 человек. Тщательно перетасованную колоду карт кладут на середину стола и снимают верхнюю карту. Следующий игрок должен положить на нее старшую карту, то есть если изначально была вскрыта, например, шестерка, следующий игрок должен положить семерку любой масти. Игрок берет из лежащей на столе колоды карты до тех пор, пока у него в руках не окажется нужная. Взятые карты остаются на руках. Если брать больше нечего, игрок пропускает ход. После туза кладется самая младшая карта в колоде, и все начинается сначала. Проигрывает тот, у кого в конце игры на руках останутся карты.

Криминалисты

Азартная и занимательная игра, которая увлечет любую компанию. Для нее вам понадобится некоторое количество старых журналов, которые не жалко покромсать. Все участники разбиваются на две группы «криминалистов». Их задача – составить фоторобот «преступника», который выбирается заранее. Итак, каждая группа составляет своего фоторобота из журнальных фотографий. Побеждает та группа, портрет которой наиболее похож на оригинал. Чтобы игра не продлилась бесконечно, заранее оговорите время ее проведения.

Хранитель тайн

Один из игроков назначается «хранителем тайны», задача остальных участников – тайну разгадать. «Хранитель» загадывает любую строчку известного стихотворения или песни и записывает ее на бумаге таким образом, чтобы этого не видели остальные игроки. Затем «хранитель» выкладывает перед собой столько спичек, сколько слов в загаданной строчке. Это сигнал для участников: именно столько вопросов можно задать «хранителю». На каждый вопрос «хранитель» может ответить только одной фразой, причем каждая фраза должна содержать по одному слову из загаданной строчки. Первый вопрос – первое слово строчки, второй – второе и т. д. Предлоги и союзы считаются как отдельные слова. После того как все ответы получены, игроки должны совместными усилиями воспроизвести загаданную фразу.

Я знаменит

Один из игроков (ведущий) загадывает какую-нибудь известную личность. Это может быть кто угодно: актер, певец, исторический деятель и пр. Остальные участники игры должны угадать эту личность, задавая ведущему вопросы, причем отвечать можно только «да» или «нет». Например: «Вы поете на сцене?», «Вы участвовали в Евровидении?», «Вас показывали по телевизору?», «Вы снимались в сериалах?» и т. д. В традиционном варианте этой игры можно задать только 20 вопросов, а затем, по идее, личность должна быть разгадана. Но если этого не происходит, ведущий может дать три подсказки на свой выбор, после чего участники либо отгадают, либо продолжат задавать вопросы.

Концерт

Игра – просто так: поднять настроение. Хотя иногда она выявляет скрытые таланты. Желающие поиграть (оптимально 4–5 человек) имитируют звуками и жестами игру на каком-либо музыкальном инструменте и стараются все вместе исполнить какую-нибудь известную мелодию. За качеством и артистизмом исполнения следит ведущий. Он же предлагает «оркестру» в определенный момент «поменяться» инструментами по кругу. Сбившийся выбывает из игры. Последний оставшийся импровизатор побеждает.

Позеры

Для игры вам понадобятся три стула и две простыни, чтобы отгородить стулья друг от друга. Участники выбирают трех игроков, а оставшиеся делятся на две команды – «четных» и «нечетных». Три выбранных участника жребием распределяют стулья между собой. Тот, кому достанется правый стул, – «четный», игрок на левом стуле – «нечетный», центральный игрок – «позер». «Позер» садится на свой стул и придает своему телу какое-нибудь замысловатое положение. Чем более изощренную позу он примет, тем будет интереснее. Соседи по стульям его не видят – между ними ширмы-простыни, но вот остальные игроки могут наблюдать процесс «завязывания в узел» и получившийся результат. Теперь самое интересное: участники, сидящие на двух остальных стульях, должны в точности повторить позу центрального игрока. А помогают им в этом соответственно «четная» и «нечетная» команда. Помогать можно только словами,

руками своего подопечного трогать нельзя. Побеждает тот игрок (и, соответственно, та к
который быстро и правильно воспроизведет заданную позу.

В поисках спрятанных слов

Обратный вариант игры «Хранитель тайн». Из участников выбирается водящий – «детектив», который выходит из комнаты. Остальные игроки загадывают какое-нибудь крылатое выражение, пословицу и пр. и разбивают его на отдельные слова. Например: «Тише, едешь, дальше, будешь». Когда «детектив» возвращается, ему сообщают, какого типа выражение спрятано и количество вопросов, которое он имеет право задать (по числу слов в выражении). «Детектив» задает любому участнику любой вопрос, а тот должен ответить таким образом, чтобы в ответе обязательно фигурировало слово из загаданного выражения. Следующий отвечающий вставляет в свой ответ второе слово загаданной фразы и т. д. Задача «детектива» – узнать и воспроизвести выражение.

Ква

Чем больше компания, тем веселее и интереснее пройдет игра. Для нее вам понадобятся различные мелкие предметы, по числу играющих: монеты, часы, пуговицы и пр. Постарайтесь, чтобы предметы не повторялись, скажем, монеты берите разного достоинства. Все эти предметы выкладываются перед водящим, который их запоминает. Затем он отворачивается, а игроки зажимают в кулак по одному предмету. Теперь водящий должен угадать, у кого какой предмет. Для этого ему придется призвать на помощь логику и интуицию. Если предмет угадан, игрок, который его прячет, говорит «ква», выкладывает предмет и выходит из игры. Предмет, угаданный с первой попытки, кладется справа от водящего, угаданный со второй или третьей попытки – перед ним, не угаданный вообще (то есть после трех попыток) – слева. Водящий выигрывает, если число предметов справа больше, чем слева. Предметы в центре не считаются.

Солнце, воздух, шашлычок...

Поиграем?

Нет ничего лучше отдыха на природе. Лето, река или озеро, костер, шашлычок дымится, минералка стынет... Все бы хорошо, да что-то не так: мясо съедено, горючее выпито, песни спеты, и даже посуда от скуки помыта – что же делать дальше? Рано или поздно с вопросом «Чем заняться?» сталкивается любая отправившаяся на отдых компания. Как это чем? Конечно, поиграть! Тусовка на свежем воздухе – где же еще можно подвигаться, пошуметь, поорать, не рискуя нарваться на стук по батарее и кляузы соседей родителям! Не упускайте свой шанс и играйте, играйте, играйте! Собираясь на пикничок, не забудьте прихватить с собой мячи, веревки-скакалки, обручи и прочий полезный инвентарь. Не лишними будут и воздушные шарики – вот увидите, с ними тоже можно классно развлечься. Нет инвентаря? Тоже не беда! Существует множество игр, для которых вполне сгодятся подручные и «подножные» предметы. А «солнце, воздух и вода» в сочетании с большим пространством создадут идеальные условия для игр, которые вообще невозможны в помещении. Пластиковые бутылки вообще универсальный снаряд для множества развлекаловок, убедитесь в этом сами. Но, отправляясь на природу, ни в коем случае не забывайте прихватить с собой аптечку – в ней вы найдете не только йод и пластырь на случай травмы, но и незаменимые предметы для игр. До лета еще далеко? Зимой вам тоже не придется скучать! Собирайте рюкзаки, прихватывайте друзей – и вперед, за отдыхом, впечатлениями, новыми знакомствами и классными воспоминаниями!

Кавалеристы-1

Для этой игры требуются большое пространство, свежий воздух и мягкая почва под ногами, так как падений, скорее всего, будет много. Играть лучше на свежую голову – иначе велика опасность травм. Лучше всего играть на песчаном пляже или на снегу. Чем больше игроков, тем веселее,

количество игроков желательно четное. Все играющие разбиваются на пары (разнополь парня – девушки не осилят).

Один человек из пары надевает шапку и садится на плечи второго игрока. Задача этой маленькой команды – сорвать как можно больше шапок противников, не потеряв при этом свою.
Кавалеристы-2

Условия те же, что и в игре «Кавалеристы-1», вот только шапки вам не понадобятся. Игрокам, которые сидит на спинах «коней», на спину крепится кусок бумаги или стикер, на котором написано какое-нибудь слово. Задача каждого «всадника» – прочитать надписи других игроков, не дав прочитать свою.

С мячом на пляже

Несмотря на название, играть можно где угодно, лишь бы пространство позволяло. Итак, участники встают в круг, расстояние между ними – вытянутые руки. Перед носками стоящих чертится окружность. Заранее выбранный игрок и его защитник встают в центр круга. Задача игроков – попасть мячом в стоящего в круге «главного» участника, задача защитника – помешать этому. Начинается все достаточно мирно – игроки неторопливо перебрасывают друг другу мяч, усыпляя бдительность защитника. Когда выпадает подходящий случай, игрок «бросает на поражение». Если защитник не смог спасти своего игрока от удара мячом, пара меняется местами с тем, кто попал, и новым защитником. Условие – в голову бросать нельзя. Такое попадание не считается, а, напротив, заканчивается штрафом. Заходить за черту круга запрещается – бросок не будет засчитан.

Баба-яга

Игра напоминает знакомые всем с детства эстафеты, но во время отдыха на природе она весьма уместна. Для игры понадобятся длинные палки и, в идеале, ведра, но если нужного количества ведер нет, то сгодятся литровые кружки, миски и прочая туристическая посуда. Играющие делятся на команды, в зависимости от величины собравшейся компании. Первый игрок встает одной ногой в имеющуюся посуду и одновременно держится за нее рукой, второй рукой опирается на палку. В таком положении он должен пройти определенную дистанцию и передать «снаряжение» следующему.

Веревочка

Для игры вам понадобятся веревка или палка, которую будут держать два игрока. Участники игры разбиваются на пары: молодой человек – девушка. Их задача – зажав между собой шарик (мяч, яблоко – все, что угодно) и не дотрагиваясь до него руками, пройти под веревкой. Когда все пары справятся с заданием, веревка опускается ниже. Пара, задевшая веревку или уронившая шарик, выбывает из игры. Побеждает пара, оставшаяся последней.

Столбы

Игра для довольно большой компании – интереснее, если участвуют 15–20 человек. Несмотря на то, что вам понадобится волейбольный мяч, играть можно в любое время года и в любую погоду. Итак, сначала все участники вполне мирно играют в волейбол в кругу. Как только мяч падает на землю или неудачно отбивается, все участники игры разбегаются в разные стороны, а «виновник» неудачного броска становится водящим. Его задача – как можно скорее поймать мяч. Как только это сделано, водящий кричит «стоп», после чего остальные убегающие игроки должны немедленно остановиться. Водящий бросает мяч с того места, где стоит, в того игрока, который находится к нему ближе или удобнее всего. Игрокам разрешается уворачиваться от мяча, но отрывать ноги от земли при этом нельзя. Если при броске игрока удается задеть, водящий

отыгрался, и игра в волейбол продолжается. Если бросок не получился и мяч пролетел м водящий объявляется «столбом» и стоит, не двигаясь, пока игра продолжается без него. Единственный способ отыграться в таком случае – суметь увернуться от мяча следующего водящего.

Футбол-1

Для игры понадобятся мяч, несколько веревок, веселая компания и, желательно, песок или мягкий снег – падения гарантированы.

Итак, играем в футбол: ворота, две команды; цель – забить мяч в ворота противника. Все вроде просто, да не очень. Потому что играть предстоит связанными попарно. Обычно привязывают по одной ноге, но особо продвинутые связываются всем туловищем по самую шею. Да, вратари вам не нужны – и без них забить мяч будет нелегко.

Футбол-2

Для игры вам понадобятся мяч и импровизированные ворота – чем шире, тем лучше. Игрок встает напротив мяча, ему завязывают глаза. Задача – сделать 3–6 шагов (расстояние до мяча определяется уровнем координации игроков), ударить по мячу и попасть в ворота. Если попасть по мячу получилось, игрок получает очко, если забит гол – 3 очка. Побеждает тот, кто за определенное время наберет больше всех очков. Для усложнения задачи участников игры можно предварительно раскрутить.

Совет: обязательно воспользуйтесь в процессе игры видеокамерой – не пожалеете!

Болото

Для игры нужно большое и относительно ровное пространство. Хотя некоторые играют на пересеченной местности, это сложнее, а значит, интереснее. Чем больше участников, тем лучше, но если компания небольшая – не страшно, просто подсчет результатов ведите не по командам, а индивидуально. Итак, игроки разбиваются на команды (можно этого и не делать). Затем следует взять две картонки (или два листа бумаги, или две индивидуальные (маленькие) туристические пенки). Задача – по этим картонкам («кочкам»), передвигаясь с одной на другую, как можно быстрее пройти определенную дистанцию («перебраться через болото»).

Охота на уток

Эта игра очень популярна во Франции. Для ее проведения из участников выбираются «охотник» и «собака», остальные становятся «утками». «Охотник» встает в небольшой круг, начерченный в середине игрового поля. Ему необходимо, не пересекая круг, сбивать мячом «уток». «Собака» приносит ему улетевший мяч и «загоняет дичь», при этом игроков нельзя трогать руками, но нужно любым другим способом заставить их изменить направление движения и выйти на ударную позицию для «охотника».

Шаровая битва

Много пространства, свежий воздух, большая компания и воздушные шарики – веселье обеспечено! Все игроки делятся на две команды, каждый участник привязывает к ноге предварительно надутый воздушный шарик (шарики желательно брать двух цветов, чтобы «своих» было сразу видно). Привязать следует таким образом, чтобы шарик обязательно лежал на земле. Вообще, чем длиннее нитка, тем интереснее. Задача команды – ударами ног уничтожить шарики соперников и уберечь свои шарики. Тот игрок, чей шарик лопнул, выбывает из игры. Побеждает та команда, чей шарик остался последним.

Освободи место

Эта игра – прекрасный способ размяться и повеселиться. Все участники становятся в круг, спиной к центру. Ведущий выходит из круга и бежит, огибая его с внешней стороны. Затем он на секунду останавливается перед любым игроком и бежит дальше. Игрок, напротив которого остановился ведущий, срывается с места и бежит в сторону, противоположную движению ведущего. Задача ведущего – успеть занять освободившееся место. Если это получилось, оставшийся без места становится ведущим.

Носороги

Чем больше в игре участников, тем интереснее. Играть можно командами или каждый за себя. Вам понадобятся воздушные шарики, длинные нитки, спички и лейкопластырь. Итак, игроки надувают шарики, привязывают их к талии. Спички с помощью пластыря крепятся на лоб. Было бы неплохо предварительно спички немного подточить и крепить их острием наружу. Как вы уже наверное догадались, задача игрока (или команды игроков) – спичкой проткнуть шарик соперника и сберечь при этом свой.

Охота на кабана

Игру можно проводить с любым составом участников – главное, чтобы их было не менее четырех. Понадобится достаточно большое, но ограниченное пространство, а то игра никогда не закончится. Итак, один игрок – «кабан». Перед началом игры на него необходимо повесить мишень – картонный или бумажный круг, расчерченный как мишень для стрельбы. Будет интереснее, если этот круг прикрепить на какое-нибудь неожиданное место, живот или пониже спины. Остальные три игрока – «охотники». Вооружившись «пулями» – та же заточенная спичка, репейник – что угодно, что можно куда-нибудь прицепить, они должны «стрелять» в кабана, то есть догонять его и пытаться прикрепить «пулю» на мишень. Кабан, в свою очередь, убегает и уворачивается. Захват и удержание «кабана» руками запрещены. Чтобы игра не затянулась, ограничьте время для каждой группы. Побеждает самый меткий «охотник» либо самый проворный «кабан».

Все наоборот

На земле проводится черта длиной в 10 шагов. Задача игроков – пройти по ней, используя бинокль, повернутый к глазам широкой стороной. Если вдруг всем это легко удается – усложните задачу, идите задом наперед.

Реванэ

Старая, народная эстонская игра, прекрасно прижившаяся у нас. Для игры все участники должны разделиться на группы по три человека (идеальный вариант – парень и две девушки, но если не получается, не страшно). Один из игроков – «лисица», остальные два – «ловцы». Вам понадобятся несколько шарфов, которые можно будет связать друг с другом. За неимением – длинная веревка или лента. Предварительно связанные шарфы (общая длина 4–5 метров) дополнительно завязывают таким образом, чтобы получилась петля. «Ловцы» одной рукой держат концы шарфа, другой – поддерживают петлю. Задача «лисицы» – пролезть сквозь петлю, прежде чем ее успеют затянуть. Выигрывает самая ловкая «лиса» или самые быстрые «ловцы».

Рыбалка

Какой же отдых на природе без вяленой или копченой рыбки? Но кто не работает – тот не ест, рыбку еще надо добыть. Берем длинную веревку, к ее середине прилаживаем заветную рыбку, к

концам – деревянные палочки. Два игрока берут в руки палочки, теперь их задача – как быстрее намотать на них веревку. Кто первый добрался до рыбки – то ее и получает.

Жонглеры

Когда все шашлыки съедены, можно и размяться. Для игры вам понадобятся пластмассовый обруч и пластиковые стаканчики с напитком. Напиток любой – от колы до чая (только проследите, чтобы он не был слишком горячим). Игрок начинает крутить обруч и одновременно пытается выпить содержимое стаканчика. Крутить можно на поясе, плечах, шее, руке – кто как умеет. Оценивать можно в зависимости от подготовки и физической формы компании – кто выпил быстрее, кто разлил меньше и т. д.

Слон

Вроде никакого особенного смысла игра не имеет, зато всем весело. А что еще нужно, чтобы хорошо отдохнуть? Все участники разбиваются на две команды. Одна команда становится «слоном»: игроки встают на четвереньки в цепочку, держась за пояса друг друга. Выстраиваться надо с учетом того, чтобы самые сильные и выносливые игроки находились в конце цепочки. Другая команда выстраивается друг за другом с учетом того, чтобы в начале цепочки находились самые прыгучие игроки. На земле делается отметка, до которой «слон» должен дойти. «Слон» движется вперед, в это время участники другой команды должны оседлать «слона», прыгая на него. «Слон» должен устоять и успеть дойти до нужной линии. Если это у него получилось – команды меняются местами. Если нет – «слон» возвращается на старт.

Хвост дракона

Просто веселая игра, для которой требуются большое пространство, люди (чем больше, тем лучше) и желательно мягкая почва под ногами – скорее всего, придется падать. Итак, все игроки встают в колонну, держа друг друга за талию. Задача первого в колонне – поймать последнего. Задача последнего – не дать себя поймать.

Парни-трюкачи

Играть нужно на чем-нибудь мягком, песок или снег – самое то, потому что падать будем обязательно. На высоте примерно 1,5 м от земли натяните веревку. Парень, взяв девушку на руки и отклоняясь назад, должен пройти под веревкой, не задев ее. Веревка с каждым разом опускается ниже и ниже. Выигрывает пара, прошедшая под самой низкой веревкой.

Мяч на берег

Для игры нужны покатый берег и ровное дно. Участники делятся на две команды, каждая из которых выстраивается в воде вдоль берега в шеренгу на расстоянии 6–8 шагов. Заранее выбранный ведущий отмечает между командами интервал двумя палками. Напротив этих палок, на берегу, тоже ставят две палки. Расстояние между игроками и ведущим должно быть не более 20 шагов. Ведущий бросает два мяча игрокам, которые стоят около меток в воде. По сигналу каждый из них выбегает на берег к ведущему, бросает мяч игроку своей команды, который стоял рядом с ним, а сам отходит в сторону. Следующий игрок ловит мяч и тоже выбегает на берег. Игроки каждой команды передвигаются к метке, заполняя место ушедшего игрока. Побеждает команда, которая быстрее выйдет на берег.

Скованные одной цепью

Все игроки рассчитываются на первый-второй и становятся в круг таким образом, чтобы «первые» и «вторые» образовывали два полукруга. Каждый берет под руки своих соседей справа и слева.

На расстоянии 5–6 метров от круга, по обе его стороны, ставятся метки. Задача команд - перетащить весь круг к своей метке. Победой считается, если хотя бы один игрок команды соперника зашел за метку.

Земельки

Это старая дворовая игра, которую, к сожалению, сегодня редко можно увидеть на улицах. Попробуем это исправить. Итак, на земле чертится круг и разбивается на сектора по количеству участников. Чем больше круг, тем интереснее играть, обычно играет 4 человека. В круг вбрасывается камешек, который необходимо пнуть так, чтобы попасть по ногам кого-нибудь из игроков. Если это удается, у того участника, по которому попали, «отъедается» кусок земли. Кусок отмеряется ступнями, количество «отъедаемого» обговаривается заранее. Если камешек при ударе вылетает за пределы круга или не долетает до границы своего участка, все «отъедают» по кусочку у игрока, совершившего неудачный удар. Побеждает участник, завоевавший всю землю.

Волейбол на земле

В эту игру играют четверками, по два человека в команде. Если желающих поиграть много, можно провести мини-турнир.

Между деревьями или вбитыми в землю колышками натягивается веревка (на высоте около 30 см от земли). Также вам понадобится воздушный шарик. Задача игроков каждой команды – загнать шарик под веревкой на сторону соперника. Если шарик лопнул или улетел за игроков, команда автоматически проигрывает.

Играть можно с помощью ракеток или палок, тогда это будет теннис и хоккей соответственно.

Запретный круг

Начертите на земле круг диаметром примерно 4–5 шагов. Внутри него – круг поменьше (диаметр – 1 шаг). Из участников игры выбирается «сторож», который встает в большой круг. В центральный маленький круг остальные участники кладут по какой-нибудь небольшой личной вещи. Теперь их задача – забрать свое имущество, а задача «сторожа» – этого не допустить. Если «сторож» перехватывает кого-нибудь из игроков, они меняются ролями. Если этого не произошло, следующим «сторожем» становится тот, чей предмет остался в круге последним.

Крутой поворот

Праздник удался? А все ли сохранили ясность ума и ощущения собственного тела? Проверим!

На земле чертится круг диаметром около 0,5 м. Игроки по очереди встают в круг, глаза завязаны. Задача – сделать 10 шагов вперед, повернуться кругом, сделать еще 10 шагов и оказаться в круге. Если у всех все получилось (что маловероятно), игру можно усложнить, уменьшив диаметр круга или попросив шагать не по прямой.

Горячо – холодно

Самое сложное во время пикника – ждать, пока зажарится шашлык. Все слоняются вокруг костра и думают, как «убить время». А «убить» его очень легко. Всем известно, что шашлык надо запивать. Ведущий незаметно прячет имеющиеся в наличии напитки и предлагает участникам их найти. Искать следует по принципу известной детской игры «Горячо – холодно». То есть ведущий направляет поиски игроков комментариями «холодно» – если цель близка, и «горячо», если ищут совсем в другой стороне. Почему не наоборот? Да потому, что за время поисков напитки обычно

успевают основательно остыть, так как заботливый и предусмотрительный ведущий пря
ближайшем водоеме.

Колокол

Перед началом игры выбирается водящий (или «язык»). Остальные игроки берутся за руки и начинают двигаться по кругу. Водящий должен прорвать цепочку рук (допустимо перепрыгнуть через них или проползти по земле) и вырваться из круга. Если ему это удалось, он как можно быстрее бежит до метки, обозначенной примерно в 50 м от круга. Остальные участники бегут за ним и стараются поймать. Если кому-то это удалось, он становится водящим. Если не удалось никому – водящий получает небольшой приз.

Чтобы игра не затягивалась, водящему дается только три попытки вырваться из круга.

Мяч из круга

Игроки становятся в круг, расставив ноги на ширину плеч таким образом, чтобы ступни стоящих рядом участников соприкасались. Затем все слегка наклоняются и упираются руками в колени. Один игрок встает в круг и пытается выкатить из круга мяч. Остальные игроки стараются ему помешать. Менять положение ног нельзя, можно только пользоваться руками. Игрок, пропустивший мяч или отбивший его ногой, меняется местами с участником в центре круга. Если мяч проскочил между двумя игроками, меняться будет тот, у кого мяч прошел справа.

Пропасть

Вам понадобятся веревка длиной около 3–5 м, большая компания и хорошая координация движений. Веревка раскладывается на земле (если веревки нет, просто начертите линию). Участники делятся на две команды. Команды выстраиваются у разных концов веревки или линии в ряд, боком друг к другу, и берутся за руки. Затем они начинают одновременно приставным шагом двигаться по веревке. Задача – разойтись при встрече, не сойдя с веревки.

Игру можно дополнять и изменять. Например: если один игрок из команды сошел с черты, он выбывает из игры. Побеждает команда, в которой до противоположного конца дойдет наибольшее количество игроков.

Еще возможно мешать команде соперников и сталкивать с черты игроков, но в этом случае проигрыш команде записывается в том случае, когда с веревки сошли все ее участники.

Удав

Для игры вам понадобится спортивный канат или длинная крепкая веревка. Игроки делятся на две команды и встают по обе стороны каната. Вы думаете, мы предлагаем вам его перетягивать? Ничего подобного. Задача каждой команды – взять в кольцо команду соперников.

Выбивала

Для игры понадобится достаточно большое свободное пространство. Чем больше людей, тем интереснее играть. Участники делятся на две команды и занимают разные стороны площадки. Один игрок от каждой команды становится за спины соперников. С помощью жребия определите, какая команда вводит мяч в игру. Задача игроков одной команды – попасть мячом в соперников. Если игрок противоположной команды ловит мяч, право броска переходит к нему, и он сам может «выбивать». Тот игрок, который стоит за противником, сам выбивать не может. Его задача – подавать своей команде улетевший мяч, и именно он может привнести в игру некоторые стратегические новшества. Например: поскольку в пределах поля пасовать друг другу нельзя, это

делается через подающего игрока. Побеждает команда, которая устранит всех игроков противника.

Медведь

Оптимальное количество игроков – 4–5 человек. Все, что вам понадобится, – дерево с низко расположенными крепкими ветвями. Вокруг дерева чертится круг радиусом около 4 м. Один из игроков назначается «медведем», он стоит вне круга. Остальные игроки в круге. Один из участников бросает между ног какой-нибудь предмет (лучше всего палку или камень, чтобы летел подальше). «Медведь» бросается за предметом, в это время игроки залезают на дерево. «Медведь» приносит предмет и кладет его под дерево. Задача игроков – бросить его еще раз. Задача «медведя» – успеть поймать игрока, который бросает. Пока игроки на дереве – трогать их нельзя. Тот, кто пойман, меняется с «медведем» местами.

Выше ноги от земли-1

Старая, веселая, динамичная игра. Как нельзя лучше подходит для поляны в лесу, где и деревья рядом, и поваленные стволы, и камни кое-где встречаются. Один игрок – водящий. Он стоит на земле. Остальные игроки распределяются по предметам, которые возвышаются над землей (деревья или камни). Задача водящего – поймать игрока, который встал на землю. На возвышении трогать никого нельзя. Обязательное условие – один из игроков обязательно должен находиться на земле. Когда он устает бегать, то залезает на возвышение, и его сменяет другой.

Выше ноги от земли-2

Необходимые условия для игры те же – поляна со множеством мелких возвышенностей. Только правила усложняются. Водящего нет, задача игроков – передвигаться только по возвышенностям, ни в коем случае не ступая на землю. При этом останавливаться нельзя, должно быть постоянное движение. Ступивший на землю выходит из игры. Побеждает тот, кто останется последним.

Царь горы

Еще одна старая, но незаслуженно забытая забава. Играть лучше всего зимой – падать мягче. Итак, вам понадобится не очень высокая горка. Задача участников – забраться на эту горку и, стоя на вершине, успеть громко крикнуть: «Я – царь горы!» При этом следует активно мешать сделать то же самое своим соперникам. Можно почти все, кроме откровенной грубости: толкать друг друга, удерживать руками и ногами, стаскивать и сбрасывать к подножию горы и пр.
Колдуны

Игра напоминает традиционные «Пятнашки» и очень хорошо идет на природе. Чем больше игроков – тем лучше. Пересеченная местность нежелательна, но возможна. Итак, один водящий (или два, если участников много) пытается запятнать остальных, которые от него убегают. Игрок, которого запятнали, «заколдован». Он замирает на месте. Другие игроки могут его «расколдовать», дотронувшись до него. Задача водящего – «заколдовать» всех.

Картошка

Старая, незаслуженно забытая игра. Минимальное количество участников – 6–8 человек. Но чем больше, тем лучше. Участники образуют круг и играют в волейбол. Игрок, уронивший мяч, садится на корточки в центр круга. Теперь он «картошка». К нему присоединяется следующий уронивший и т. д. Можно не просто играть, но и «глушить картошку», то есть направлять мяч в сидящих. При промахе глушивший игрок сам становится «картошкой». Сидящие игроки могут выпрыгивать и ловить мяч. Если это удается, «картошка» меняется местами с тем игроком, подачу которого он перехватил.

Брызгалки

Лето, жара, рядом с местом отдыха – водоем. Можно, конечно, просто искупаться, а можно и поиграть. Наверняка у вас осталось некоторое количество пустых пластиковых бутылок? Прекрасно! Просто пробиваете в крышках небольшие дырочки, и «смертоносное оружие» готово. Заливаете в бутылку воду из ближайшего водоема и начинаете «войну». Почти пейнтбол, только водяной. Играть можно командами и индивидуально. Побеждает самая сухая команда или игрок.

Летние снежки

Традиционное развлечение зимой – конечно же, снежки. Но как быть, если на улице лето, а поиграть во что-нибудь такое хочется? Не беда, выход всегда найдется. Если вы в лесу – шишки, желуди, некоторые ягоды и прочие «подножные» предметы придут вам на помощь. Как и при игре в снежки, участники делятся на две команды, одна из команд выбирает себе объект для «охраны», который будет атаковать другая команда. Итак, начинаем битву желудями и прочими дарами леса. Правила такие: попадание «снаряда» в конечность – игрок ранен и больше этой конечностью не пользуется. Попадание в корпус или голову – игрок убит. Побеждает, естественно, команда, выполнившая свою «миссию».

Радист

Играть в лесу и только в лесу – будет очень шумно. Два игрока расходятся на расстояние 7–8 м. Остальные встают между ними, образуя толпу. Один человек из толпы выдает «радисту» «шифровку» – какое-нибудь известное выражение, которое тот должен передать в «центр». «Радист» должен докричаться до игрока «центра», а задача остальных участников – помешать этому, то есть просто-напросто переорать «радиста». Самый крикливый «радист» побеждает.

Камушки

Для игры понадобятся небольшой кусок земли, мяч и мелкие камушки по количеству игроков или чуть больше, как получится. Итак, на земле чертится квадрат и делится на части по числу участников (в идеале, 9). Камушки кладутся кучкой в центр квадрата. Игроки по очереди мячом разбивают эту кучку таким образом, чтобы камни разлетелись как можно дальше. Затем один игрок – водящий – берет мяч. Остальные игроки должны разложить разлетевшиеся камни на маленькие квадратики, по одному на каждый. Водящий в это время «выбивает» игроков мячом. «Выбитые» участники выходят из игры. Если водящему удалось помешать разложить все камни – честь ему и хвала, если не удалось – он водит еще раз.

Штандер – стоп!

Игра наших отцов и старших братьев, а может быть, и бабушек-дедушек. Правила простые: один из игроков (водящий) как можно выше подбрасывает мяч. Пока он летит, остальные участники разбегаются. Как только мяч пойман, водящий кричит: «Штандер – стоп!» По этому сигналу все должны остановиться. Затем водящий должен назвать количество шагов до того или иного игрока и подойти к нему на указанное расстояние (понятно, что чем точнее он это сделает, тем лучше). После этого водящий бросает мяч в игрока. Если бросок неудачный либо игрок уворачивается (или ловит мяч), остальные снова разбегаются, пока водящий возвращает себе мяч. Если бросок удачен, игрок, в которого попали, становится водящим.

Разные компании играли в эту игру по-разному. Существовали различные разновидности шагов («великанские», «лилипутские», «марш», «петушки» и пр.). Свою систему вы можете придумать сами. Иногда целью игры для участников был «домик», укрывшись в котором, игрок обретал безопасность, а заодно и победу.

Банки

Эта игра – упрощенный в плане инвентаря вариант игры «Городки», в которую с упоением играли наши предки. В качестве бит можно использовать ровные палки или пластиковые бутылки, в которые для утяжеления насыпается песок или заливается вода. Также вам потребуются пустые банки из-под напитков. На земле чертится круг диаметром 2–3 м, в центр которого одна на другую устанавливаются банки. На небольшом расстоянии от круга чертятся линии – уровни (от 3 и больше). Цель: пройти по всем уровням быстрее остальных. Игроки должны поочередными бросками биты выбить из круга одну или несколько банок. От результата броска зависело продвижение игрока по линиям-уровням. За разные виды попадания игроку могли даваться премии, за промахи – накладываться штраф. Само продвижение по уровням часто в игре выражалось в присвоении званий. Обычно использовались воинские звания (салага, рядовой, сержант, лейтенант и так до генералиссимуса или маршала) или карточные (валет, дама, король, туз). Игрок, выбивший банку, продвигался на один уровень вперед и бросал биту в следующий раз с уже более близкого расстояния. Иногда для продвижения надо было набрать определенное количество очков (то есть выбить определенное количество банок или сделать это особым способом, например прямым попаданием биты). Сам способ броска варьировался от ранга игрока, бросать нужно было или «копьем», или произвольно, или стоя к цели спиной (бита бросалась между ног) и т. д.

Рыболовы

Играть можно на суше и в воде: в воде даже интереснее, да и название игры полностью оправдает себя. Двое участников становятся «рыболовами», остальные – «рыбами». «Рыболовы», взявшись за руки, бегут (или плывут) за «рыбой». Их цель – поймать, то есть окружить, ее. Пойманная «рыба» присоединяется к «рыболовам».

Стрелок

Вам понадобятся открытая, относительно ровная местность, мяч и большая компания. Минимальное количество игроков – 6–8 человек. На земле на расстоянии примерно 15 м друг от друга проводятся две черты, между ними чертится круг (диаметром около 2 м). Один из игроков («стрелок») находится в круге, остальные игроки начинают перебегать от одной линии к другой. «Стрелок» в это время пытается попасть в них мячом. Игрок, в которого попали, становится «стрелком».

Пятнашки на воде

Играть в пятнашки в воде гораздо веселее – попробуйте. Все как и на суше – игроки уплывают, водящий догоняет. Если игрок предчувствует, что он попался, необходимо выставить из воды правую ногу, и запятнать его будет нельзя. Одновременно в таком положении может находиться только один человек. С водящим меняется местами игрок, которого удалось запятнать либо нарушивший правила, например выставивший левую ногу вместо правой.

Защита крепости

На земле чертится большой круг, в центр которого встает водящий. Остальные участники располагаются по контуру с внешней стороны круга, не заступая за черту. В середину устанавливают 5–6 пластиковых бутылок с водой – это и будет «крепость». Игроки перебрасывают друг другу мяч и стараются сбить бутылки. Водящий должен эти бутылки защитить, отбивая мяч любым удобным способом. Побеждает игрок, который собьет последнюю бутылку. «Крепость» можно соорудить из любого другого подручного материала, главное, чтобы конструкция была достаточно устойчивая и не разваливалась от одного удара.

Сельди в бочке

Прятки наоборот. Один игрок идет прятаться, а остальные через какое-то время – его искать. Тот, кто находит первого игрока, остается с ним в «убежище» до тех пор, пока все участники не соберутся вместе. Затем прятаться идет игрок, который нашел остальных последним. Очень хорошо играется в лесу, где есть возможность спрятаться так, что вас ни кто не найдет.

Музыкальный светофор

На земле надо начертить две прямые линии на расстоянии около 6–7 м друг от друга. Водящий становится примерно посередине этого расстояния, остальные игроки занимают позицию около одной из линий. Затем водящий называет какое-нибудь слово. Задача игрока – вспомнить песню, в которой это слово есть. Если получилось – смело начинайте петь и спокойно идите от одной черты до другой. Если песня никак не вспоминается – придется бежать. Задача водящего в это время – запятнать игрока. Повторять уже прозвучавшую песню нельзя. Одновременно петь и идти может только один человек. Пойманный игрок меняется с водящим местами.

Улитки

Солнце светит, шашлык съеден, шевелиться неохота – тогда эта игра для вас! Для игры вам понадобится небольшое открытое пространство. Играть может любое количество участников. На земле обозначается линия старта, а на расстоянии 2–3 м от нее – линия финиша. Игроки встают на старт, их задача – дойти до финиша как можно медленнее, но не останавливаясь и не меняя направления движения. Побеждает самая медленная «улитка».

Прятки на виду

Если хочешь что-то спрятать – положи это на видное место. Если хочешь спрятаться сам – действуй по тому же принципу. Несмотря на некоторую двусмысленность названия, игра очень азартная и интересная. Необходимое условие – не совсем однородный пейзаж вокруг. Лучше всего подойдет опушка леса или берег реки – открытое пространство и много всего вокруг. Заранее выбранный ведущий закрывает глаза и считает, как в обычных прятках. В это время остальные игроки разбегаются и стараются спрятаться на виду, то есть слиться с окружающей местностью, оставаясь при этом в поле зрения. Можно прикинуться камнем в группе камней, бревном у костра, пнем, березой – все в ваших руках. Задача ведущего – найти всех игроков. Особенно хорошо играется в легких сумерках.

Подсекай!

Веселая игра, для которой нужны веревка и пластиковая бутылка с водой или песком. Водящий становится в центр круга и вращает веревку, к которой привязана бутылка. Остальные игроки подпрыгивают над веревкой. Тот, кто задевает веревку или бутылку, сменяет водящего.

Чижик

Поехали отдыхать и не взяли спортивный инвентарь? Не беда! Размяться можно с помощью «подножных» инструментов. Количество участников – от 2 до 6 человек, если желающих больше, можно провести своеобразный чемпионат. На земле необходимо начертить квадрат, в центр которого кладется камень. На камень надо положить палочку – «чижик». Один из игроков берет в руки длинную палку и бьет ею по «чижику», который от удара подлетает вверх. Другие игроки должны сбить «чижика» на лету и загнать его в клетку. Побеждает тот, кому это удается. Будьте осторожны – в азарте можно самому попасть под удар.

Эквилибристы

Забавная игра на координацию. По земле проводится черта, на расстоянии 40–50 см от нее кладется спичечный коробок. Игроки по очереди подходят к линии, задача – встать на линию одной ногой, другую вытянуть вперед и перевернуть коробок. Рукой касаться земли нельзя. Если игрок не сумеет сохранить равновесие и упадет – выбывает из игры. После каждого этапа коробок отодвигается подальше. Побеждает игрок, оставшийся последним.

Чиж

Все, что вам понадобится для игры, – палочки, относительно ровная площадка и хорошая компания. Играют 4 человека, если желающих больше, можно провести турнир. На площадке чертится квадрат (50х50 см). В середине квадрата роют ямку глубиной 3 см, диаметром 10 см. На ямку кладется палочка длиной примерно 1 2 см. В десяти шагах от квадрата начертите линию. Игроки делятся на две группы. Двое участников стоят у одной из сторон квадрата, двое других – на линии. Стоящие у квадрата игроки должны палкой выбить палочку из квадрата, задача игроков на линии – поймать ее. Если палочка ловится одной рукой, игрок получает пять очков, если двумя – одно очко. Пойманную палочку необходимо забросить обратно. Если палочка попадает в квадрат – одно очко. Если не попадает – ноль. После кона, когда участники по очереди выбили и поймали палку, группы меняются местами. Игра ведется до оговоренного заранее количества очков. При ловле палочки можно сходить с места, но бросать ее в квадрат надо только с линии.

Щелчок

Для игры вам понадобится 5 маленьких камешков. Перед тем как начать играть, договоритесь, до какого количества очков идет игра. Первый участник с ладони подбрасывает камешки. Когда они падают, он подставляет тыльную сторону ладони таким образом, чтобы камешки, ударившись об нее, раскатились как можно дальше. Затем игрок берет камешек и подбрасывает его вверх. Пока он летит, игрок пытается схватить другой камешек и той же рукой поймать летящий, чтобы камешки ударились друг о друга и получился щелчок. Затем игрок повторяет манипуляции со следующим камешком и т. д. Каждый щелчок – очко. Один участник играет до первой ошибки, затем в игру вступает второй. Побеждает тот, кто быстрее наберет заявленное количество очков. Упражнения с камешками можно усложнять. Например: пока летит один из них, необходимо собрать как можно больше рассыпанных камешков, подбрасывать все камешки, а ловить их тыльной стороной ладони; отбивать их таким образом, чтобы 4 из них лежали, по возможности, парами, а один в стороне и т. д.

Собери камешки

Еще один вариант игры с камнями. Для нее понадобится 25 маленьких камешков. Идеальное место проведения – берег реки, благо камней там обычно предостаточно. В оригинальном варианте играют 6 человек, разбившись на две команды. Камни следует подбирать таким образом, чтобы все 25 свободно помещались в горсти игрока. Один из игроков подбрасывает камешки и пытается поймать, сколько сможет. Затем бросает один из пойманных камешков и рукой, в которой уже зажаты те камешки, которые он поймал после первого броска, пытается поднять разлетевшиеся камешки, сколько сможет. Затем подбрасывается следующий камешек, и процедура повторяется до тех пор, пока игрок не соберет все камешки или не проиграет.

Игрок проигрывает если:

• не может поднять ни одного камешка, пока другой в воздухе;

• поднимая один камешек, другой сдвинет с места;

• подняв камешек, не сможет поймать тот, что в воздухе.

Если один из игроков проигрывает, ход переходит к следующему игроку. При выигрыше начинает играть следующий игрок команды, а на счет команды записывается 25 очков. Побеждает команда, у которой суммарный счет будет больше либо которая первая достигнет заранее оговоренного счета.

Волки во рву

Для игры вам не нужно ничего, кроме большой компании, открытого пространства и желания повеселиться. На земле надо начертить коридор шириной около метра. Лучше, если он будет извилистый. Это будет ров. Туда помещаются 3–4 «волка», в зависимости от числа игроков. Покидать ров они не имеют права. Остальные участники – «зайцы», их задача – перепрыгнуть через ров и не попасться волку. Если до «зайца» дотронулись, он либо выбывает из игры, либо сам становится «волком». Если нога «зайца» коснулась черты или территории рва, он считается «провалившимся» и тоже выбывает из игры. Побеждает последний уцелевший «заяц».

Бутылочный гольф

Вы думаете, гольф – игра для богатых и знаменитых? Ничего подобного, она для всех. Вам понадобятся пустые пластиковые бутылки и теннисные мячи. А дальше все просто: намечайте лунки, прокладывайте трассу, подсчитывайте очки и играйте с удовольствием.

Напильники

Для игры вам понадобится достаточно большая и ровная земляная площадка. В оригинале играли слегка заточенными напильниками, но сегодня вполне можно ограничиться перочинными ножами. На площадке каждый игрок выбирает себе место, подальше от других, где основывает «город». Для этого ножиком очерчивается круг около 50–60 см в диаметре. Затем кто-то из игроков начинает «завоевание», то есть из положения стоя кидает нож в землю рядом со своим городом.

Кидать можно тремя способами.

• Ножик берется одной рукой, острый конец поднимается немного вверх и резким движением посылается в землю, если воткнулся, значит, получился «солдат». Рисуется маленький кружок, впритык к городу или к предыдущему «солдату».

• Ножик берется за острый конец и при броске должен сделать сальто и воткнуться в землю. Это – «танк». На его месте рисуется треугольник.

• Ножик подкидывается с вращением вверх и должен воткнуться в землю. Внимание! Этот бросок довольно опасный, поэтому о нем надо предупреждать заранее, чтобы все участники могли разойтись! Это – «вертолет». На земле рисуется квадрат, причем впритык к другим войскам игрока, а не там, где воткнулся ножик.

Таким образом игрок выстраивает цепочку своих войск до первой ошибки. В случае ошибки ход переходит к следующему игроку. Для победы необходимо уничтожить все «армии» противников и захватить их «города». Для того чтобы уничтожить «армию», достаточно удачным броском воткнуть ножик в чужого «солдата», «танк» или «вертолет», в этом случае пораженный объект противника становится «своим». Чтобы захватить «город», необходимо дойти до него и простым способом воткнуть в него ножик столько раз, сколько лет «завоевателю».

На бревне

Если на месте вашего отдыха оказалось бревно – вам крупно повезло. На нем можно ус:, настоящие бои. Пары игроков по очереди встают на бревно. Задача каждого участника – легкими толчками заставить своего соперника потерять равновесие и опустить на землю хотя бы одну ногу. Толкать можно плечом или раскрытой ладонью. Если желающих поиграть много, можно провести мини-турнир.

Ножички

Играть лучше компанией из 4–6 человек, чтобы у каждого было достаточно большое игровое пространство. На земле рисуется круг и делится на равные сектора, по числу участников. Чем больший круг вы нарисуете, тем интереснее будет играть. Суть игры – захват чужой земли и расширение своих владений. Участник берет обычный перочинный ножик и кидает его таким образом, чтобы он воткнулся в землю на территории любого из соседей. Если бросок получился, игрок, который его совершил, проводит по направлению ширины лезвия ножа на земле черту до границы своей земли. Это его новая территория. После этого ход можно повторить. Если бросок не удался, ножик не воткнулся в землю или игрок заступил за территорию своих владений, ход переходит к следующему игроку. Для усложнения игры бросать ножик можно различными способами: с ладони, с локтя, с плеча, с макушки, со спины, раскрутившись перед броском и пр. Игрок, который не может стоять на остатках своей земли, выбывает из игры. Побеждает тот, кто сумел захватить всю землю.

Путешествие в темноте

Для игры вам понадобятся пластиковые бутылки с любой жидкостью (можно наполнить водой из ближайшего водоема). Игроки разбиваются на две команды и расставляют бутылки змейкой перед собой. Один из участников будет исполнять роль судьи. Задача каждой команды – взявшись за руки, пройти дистанцию с завязанными глазами, не сбивая при этом бутылки. Пропуск бутылки или сбитая бутылка – штрафное очко, удачно пройденная бутылка – очко в плюс. Судья внимательно следит за командами и подсчитывает очки. Побеждает, естественно, та команда, которая наберет больше очков.

Эстафета

Принцип игры такой же, как и в игре «Путешествие в темноте». Участники делятся на команды и расставляют змейкой бутылки с водой. На этот раз только один из игроков должен завязать глаза и пройти дистанцию, а задача команды – помочь ему своими советами. Сбитая бутылка – штраф, удачно обойденная – очко. Сложность заключается в том, что команды советуют одновременно и игроку придется приложить немалые усилия, чтобы понять, какие рекомендации относятся к его движению.

Петушки

Играть может любое количество участников, но необходимо помнить, что силы игроков в одной паре должны быть примерно равны. На земле необходимо начертить круг диаметром 3–5 м. Два игрока приседают на корточки в центре круга, выставив ладони вперед. Их задача – толкать соперника в ладони, плечи или торс и вынудить его потерять равновесие либо заступить за черту круга. Каждый побежденный выбывает из игры, затем победители соревнуются между собой. Побеждает участник, оставшийся последним. Игру можно усложнять различными способами, например: участники опираются руками на щиколотки, и толкаться в этом случае можно только плечом или головой.

Ковбой

Пластиковая тара – самый лучший инвентарь для различных игр. Немного фантазии – и развлечение готово. Помимо бутылок, наполненных водой для устойчивости, вам понад. достаточно длинная веревка. Бутылки выставляются в ряд, на расстоянии 5-10 м от них чертится линия. Стоящий на линии игрок должен с помощью импровизированного лассо, сделанного из веревки, поймать как можно больше бутылок. Кто быстрее и больше поймал, тот и победил.

Автобус

Всем нам приходилось штурмовать общественный транспорт в час пик. Без определенной сноровки тут явно не обойтись – давайте потренируемся! Участники делятся на две команды и выбирают по одному игроку от каждой команды, которые будут «пассажирами». Остальные игроки встают парами, максимально прижавшись друг к другу боками и плечами. «Пассажиры» идут к команде соперника и пытаются прорваться сквозь коридор игроков. Задерживать «пассажира» руками нельзя. Применение физической силы недопустимо. Побеждает та команда, «пассажир» которой первым «вышел из автобуса».

Донесение

Из участников игры выбирается судья. Пара игроков заходит в воду по плечи, на расстоянии около 30–50 м от них встает судья. Вставать следует так, чтобы «трасса» шла вдоль берега. Игроки берут в руки лист любой бумаги. Их задача – как можно быстрее доставить бумагу судье, умудрившись ее не замочить. Необходимо именно плыть, а не идти. Как только первая пара доплыла, ей на смену приходит вторая и т. д. Таким образом можно провести целый чемпионат на лучшего гонца.

Каков твой номер?

Чем больше участников, тем интереснее игра. На открытой площадке надо начертить большой круг. Все участники делятся на две команды, заранее выбранный игрок становится ведущим. Одна из команд входит в круг, другая остается снаружи. Нескольким участникам команды, стоящей за кругом, даются мячи. Мячи должны быть достаточно маленькими, чтобы игроки могли их спрятать. Никто, кроме ведущего, не должен знать, у кого они находятся. Каждый игрок с мячом получает порядковый номер. Этот номер должны знать только ведущий и сам игрок. Участники команды, которая находится в круге, свободно перемещаются внутри, команда за кругом двигается вдоль линии контура. Ведущий называет номер одного из участников, и игрок с этим номером должен быстро бросить мяч, стараясь попасть им в человека в круге. В случае удачного броска «осаленный» игрок выбывает. Если бросок не получился, мяч передается другому игроку, а «бомбардир» выходит из игры. Игра продолжается до последнего человека в одной из команд.

Царь зверей

Все участники игры выбирают себе роль какого-нибудь животного и сообща выбирают «льва». Лев, как известно, царь зверей, и названия животных, которые выбрали остальные участники, должны быть известны только ему. «Лев» располагается отдельно, остальные участники выстраиваются в ряд за несколько шагов до него. У ног «льва» лежит мяч. «Лев» вызывает какого-нибудь «зверя», тот начинает убегать, а «лев» пытается попасть в него мячом. Если бросок удается, «зверь» приносит мяч и остается у «льва». После двух-трех удачных бросков «лев» может «ловить всех зверей», то есть дать команду всем разбежаться и бросать мяч в кого угодно. Последний непойманный «зверь» становится новым «львом».

Чехарда в воде

Пришло время искупаться? Прекрасно, заодно и поиграем. Участники игры заходят в воду по грудь и встают в две шеренги (команды) на расстоянии 2 м друг от друга. Последний в шеренге подбегает к впереди стоящему игроку. Опирается на его плечи, перепрыгивает через него, затем

ныряет между ногами следующего игрока и т. д., пока не окажется в шеренге первым. В команда, которая перестроится первой.

В круг – из круга

На земле надо начертить большой круг. Участники игры делятся на две команды, одна из которых располагается в круге, вторая – за чертой. Игроки вне круга перекидывают друг другу мяч и пытаются попасть в игроков команды соперника. Если кому-то из круга удается поймать мяч, он получает «дополнительную жизнь» и при попадании в него не выходит из игры. Поймав мяч, участник из круга может так же бросить его в кого-нибудь из команды соперников. При удачном попадании он получает призовое очко, при неудачном – теряет «иммунитет». Если мяч попадает в участника, он покидает игру. Проигрывает команда, которая потеряла всех участников.

Поймай палку

Игра на реакцию, для которой понадобится, собственно, палка (достаточно длинная). Один из игроков, он же водящий, берет палку и выходит на середину круга, образованного остальными участниками. Поставив палку вертикально и накрыв ее ладонью, он громко называет имя одного из участников. После чего отпускает палку. Тот игрок, чье имя назвали, должен успеть ее подхватить. Если он успел, игра продолжается дальше. Если не успел, игрок становится водящим.

А ну-ка отними

Для игры вам необходимо довольно большое пространство. В оригинальной версии игры оно предполагается свободным. Но практика показывает, что на пересеченной местности играть даже интереснее. Единственное непременное условие – не забывать смотреть под ноги во время бега во избежание травм. Все участники становятся на одной линии, на расстоянии 50-70-100 м (в зависимости от числа участников, общей подготовки игроков и их настроя на игру) обозначается ориентир. Один из игроков (водящий) бросает мяч в направлении ориентира как можно дальше, остальные игроки догоняют его. Тот, кто первым возьмет мяч в руки, должен донести его до ориентира. Но если мяча в процессе касается любой другой участник, игрок должен бросить «добычу», ждать, пока ее подхватит другой игрок, и начинать «охоту» заново. Побеждает тот, кто сумеет донести мяч до ориентира.

Шмель

Если шашлыки были хороши и двигаться уже не хочется – не беда. Играть можно и сидя. Все участники садятся в круг и перекатывают мяч, стараясь попасть друг другу по ногам. Тот, чьи ноги задевает мяч, садится спиной к кругу и не принимает участия в игре до тех пор, пока не будет задет следующий игрок.

Стерегущий

Идеальное место для проведения игры – летний или осенний лес. Главное условие – чтобы под ногами как можно больше хрустело, шуршало, трещало и пр. Один из участников игры записывается в «сторожа», ему завязывают глаза и ставят около какого-нибудь ориентира. Для осуществления «справедливого судейства» около «сторожа» стоит ведущий. Остальные игроки разбегаются в разные стороны в радиусе около 50 м. Далее по сигналу ведущего игроки начинают приближаться к «сторожу». Их задача – абсолютно бесшумно подойти и дотронуться до него. Если «сторож» слышит шорох, он должен крикнуть «Стоп!» и показать рукой в направлении источника звука. Если направление указано верно и там действительно находится «зашумевший» игрок, он выходит из игры. Задача «сторожа» – внимательно слушать и не дать подойти к себе. Выигрывает либо бдительный «сторож», либо игрок, которому удалось подобраться к цели незаметно.

Одно касание

Старая игра для «пацанской» компании, для которой вам понадобятся открытое пространство и импровизированные футбольные ворота. Играть может сколько угодно человек. Главное – не меньше трех. Один из игроков становится на ворота и выбивает мяч в игру. Остальные игроки должны забить гол, но одно условие: сделать это можно только одним касанием за один раз. Если игрок осуществляет два касания или мяч после его удара уходит за границы поля, он меняет вратаря.

Если вратарь ловит мяч после удара, он может попробовать «освободиться», то есть, не выходя за линию ворот, необходимо попасть мячом в кого-нибудь из игроков. Если бросок удачен, «подстреленный» участник меняет вратаря.

Счет может вестись двумя способами.

1. Проигрывает тот, кто первый пропустит заранее оговоренное число мячей.

2. Накопительный счет (более быстрый вариант игры), когда каждый новый вратарь принимает в «наследство» суммарный счет всех своих предшественников. Проигрывает в этом случае тот, на чьем «вратарстве» общая сумма пропущенных мячей достигнет заранее оговоренной.

Морская звезда

Играть можно как двум игрокам, так и двум командам. Можно разбиться на пары и провести мини-турнир. В качестве инвентаря вам понадобятся десять небольших камешков. Два игрока ложатся на спину в позу «морской звезды», раскинув руки и ноги. Между «лучами звезды» участники-ассистенты кладут по одному камешку. Всего получится пять камешков на каждого участника. Камешки не должны касаться игрока. Теперь участник должен перевернуться таким образом, чтобы снова оказаться в позе «морской звезды», но голова на этот раз должна находиться там, где раньше была одна из ног. Во время переворота запрещается отрывать спину от земли и касаться камешков. Если играют команды, остальные игроки могут помогать своему представителю советами. Очко получает игрок, которому удалось перевернуться, соблюдая все условия. Очень советуем во время проведения игры воспользоваться видеокамерой.

Эй, кавалер, развлеки как-нибудь даму

(Пока мамы нет дома... поиграем?)

Кипит молодая кровь и хочется чего-нибудь погорячее? Прекрасно! Для вас игры для тех, «кому уже можно». Играя, помните о некоторых простых правилах.

Во-первых, убедитесь, что родителей действительно нет дома и в ближайшее время они не нагрянут внезапно! Нам же не нужны корвалол, валидол и «скорая помощь», правда?

Во-вторых, играйте в компании давно знакомых друг с другом людей, в которой есть крепкие и проверенные пары. Не стоит резко «переходить на ты» и «становиться ближе» с людьми, которых видишь третий раз в жизни – скорее всего, им это не понравится, да и стеснение преодолеть будет нелегко.

В-третьих, никогда не настаивайте на начале или продолжении игры, если человек этого не хочет – у всех свои границы и свое личное пространство, не нужно вторгаться туда силой.

Запомнили? Прекрасно! Теперь можно расслабиться и поиграть!

Одеяло

Это скорее розыгрыш, чем игра, но получается обычно весьма забавно. Если хотите разыграть сразу несколько пар, приглашайте их по одной, а остальные до поры до времени изолируйте. Итак, парня и девушку сажают на пол и накрывают большим одеялом. Ведущий говорит им: «На каждом из вас есть одна лишняя вещь, снимите и отдайте ее мне». Обычно игроки по очереди снимают с себя все, что снимается. Ведущий с самым серьезным видом должен «браковать» полученные предметы. Когда снимать уже больше нечего или кто-то из игроков вдруг отчаянно застеснялся, ведущий говорит: «Друзья мои, вы не угадали, этот предмет все еще на вас, это – одеяло! Снимите и отдайте его мне». Обычно компания изрядно веселится, наблюдая, как два почти голых существа пытаются покинуть помещение.

Недотрога

Игра будет проходить особенно успешно в компании хорошо знакомых друг с другом людей. Количество игроков не имеет принципиального значения, единственное условие – чем больше девушек, тем интереснее. Итак, юноши находятся в одной комнате, а девушки – в другой. Молодые люди по очереди заходят в комнату к девушкам, при этом у них завязаны глаза, а руки связаны за спиной. Задача молодого человека – угадать всех присутствующих девушек, действовать при этом приходится только головой. В конце игры подсчитываются правильные ответы у каждого из участников и определяются первое и последнее место. Награда и наказание – по желанию игроков.

Снегурочка

Хотите знать, кто самый горячий мачо в вашей компании? Это легко! Для игры потребуются одна девушка и три-четыре парня. Ведущий объявляет, что девушка очень замерзла и ее необходимо отогреть. Девушка стоит, не двигаясь, руки за головой. Молодые люди всеми силами по очереди ее «отогревают». Кого девушка в итоге выберет – тот и молодец. Для чистоты «эксперимента» можно завязать девушке глаза.

Самая чувственная

Когда самый горячий мачо в компании уже известен, самое время подобрать ему пару и определить самую чувственную девушку. Итак, девушки встают спиной к табуреткам или стульям, кто-то из парней незаметно подкладывает на стулья какие-нибудь мелкие предметы. Задача девушек – сев, определить, что именно им подложили.

Точки соприкосновения

Хотите попробовать новые, необычные позы? Предлагаем «камасутру для начинающих». Вам понадобится заготовить одинаковые наборы бумажек с написанными на них названиями частей тела. Затем каждый набор помещается в отдельную коробку или шапку (2 на пару). Пары приглашаются в игру. Каждый произвольно вытягивает из своего набора бумажек одну. Допустим, у парня написано «рука», у девушки – «шея». Этими частями тела они должны соприкоснуться. Тянутся следующие бумажки. Сохраняя предыдущие контакты, они должны соприкоснуться указанными в новых бумажках частями тела и так далее. Позу можно и нужно менять, главное – не разрывать контакт. Можно использовать любую мебель и подручные средства. Побеждает пара, которая сумела удержать наибольшее число контактов.

Льдинка

Мачо компании знаем в лицо, самую чувственную девушку тоже. А вот какая пара самая горячая? Проверим! Каждой паре игроков (молодой человек – девушка) дают по кусочку льда (приготовить

заранее в специальных формах, чтобы кусочки были одинаковые). Задача пары – растог любыми способами. Можно прикладывать к телу, греть дыханием, лизать, сосать – что у. Главное – не использовать никаких технических устройств. Побеждает пара, которая справилась с задачей первой.

Десерт

Игра подходит для компании хорошо знакомых друг с другом людей. Перед ее проведением убедитесь, что родители внезапно не нагрянут домой. Игроков должно быть столько, чтобы составить пары: молодой человек – девушка. Молодые люди раздеваются по пояс, обнажив торс, и ложатся на спину параллельно друг другу. На оголенную часть тела раскладывается равное количество лимонных долек (не скупитесь). Задача девушек – с завязанными глазами и без помощи рук съесть лимон. Если чувство сострадания не чуждо вашей компании, лимон можно заменить чем-нибудь более нейтральным.

Наклейки

Все, что потребуется для этой игры, – разнополые пары участников и большое количество не очень липких наклеек. Молодые люди наклеивают эти наклейки на себя, а задача девушек – снять их без помощи рук, то есть губами, зубами или языком. Желательно, чтобы молодые люди распределяли наклейки на одних и тех же местах.

Волшебный кубик

Оптимальное количество игроков: 3 парня и 3 девушки. Для игры понадобится кубик для игры в кости. Каждый игрок присваивает себе номер от 1 до 6. Первый игрок бросает первый кубик. Выпавшее число показывает, что он должен будет сделать:
...
1 – целовать, 2 – сосать, 3 – жевать, 4 – сжать, 5 – кусать, 6 – облизать.

Этот же игрок бросает кубик второй раз. Выпавшее число показывает, с какой частью тела он будет это делать:
...
1 – губы, 2 – нос, 3 – лоб, 4 – щека, 5 – правое ухо, 6 – левое ухо.

Третий бросок кубика скажет, с каким человеком он все это будет делать. Когда первый игрок совершил все действия, кубик передается следующему игроку.

Кто моет посуду?

Самое неприятное на вечеринке – это то, что она заканчивается. Приходит время расходиться, но для начала неплохо было бы прибраться и помыть посуду. Но вот беда: делать это никому не хочется. Облегчим труд хозяина квартиры и, пока родителей нет дома, сыграем! Игроки делятся на две команды (молодые люди и девушки), желательно, чтобы количество участников в командах было одинаковое. Комната перегораживается надвое с помощью простыней или одеял. Теперь одна половина «мужская», а вторая – «женская». Участники команд начинают раздеваться и связывать свою одежду вместе. Побеждает та команда, чья цепочка окажется длиннее. Проигравшие моют посуду. Само веселье наступает, когда надо идти сравнивать цепочки, – народ судорожно мечется в поисках самого одетого или самого раскрепощенного участника. Да и без подглядываний обычно не обходится...

Столб

Участники игры разбиваются на разнополые пары, включается музыка. Молодой челове изображает «столб». Девушка танцует вокруг него. Цель девушки – оставить на «столбе» можно меньше одежды. Желательно подзадорить игроков каким-нибудь призом.

Листки

Для игры вам понадобятся разнополые пары участников и обычные листы бумаги. Правила простые: парни садятся на стулья, на колени им кладутся листы бумаги, сверху усаживаются девушки. Задача девушек – за отведенное количество времени максимально помять бумагу, сами понимаете чем.

Новогодняя елка

Для игры понадобится девушка и много прищепок. Девушка встает на стол или табуретку, на нее крепятся прищепки. Молодые люди (двое) с завязанными глазами должны найти прищепки и снять их. Побеждает тот, у кого прищепок окажется больше. Играть можно и наоборот – на табуретке стоит парень, а прищепки снимают девушки.

Ножки

Играть лучше всего в хорошо знакомой компании, в которой есть несколько прочных пар.

На стулья садятся девушки (4–5 человек). Молодой человек, убедившись, что среди них находится его подруга, выходит в другую комнату, где ему завязывают глаза. В это время девушки меняются местами. Будет веселее, если одну-двух девушек поменять на парней. Затем молодой человек возвращается в комнату. Его задача – узнать свою девушку по ноге (сидящие оголяют ноги чуть ниже колена).

Стриптизер

Для игры необходимо разбить участников на пары: молодой человек-девушка. Еще один молодой человек становится «стриптизером». Под музыку пары танцуют несколько минут, «стриптизер» в это время сольно исполняет стриптиз. Как только музыка заканчивается, пары должны как можно быстрее поменять партнера. Пока они это делают, «стриптизер» перестает раздеваться и пытается схватить первого попавшегося танцора. Тот, кто останется без пары, становится «стриптизером». Длительность игры определяется степенью стеснительности ее участников.

Прикосновение

Один из игроков принимает максимально удобную для себя позу (садится, ложится, встает – по желанию). Ему завязывают глаза. Кто-то из оставшихся игроков подходит к нему и начинает плавно прикасаться к разным частям тела. Задача первого игрока – угадать, кто к нему прикоснулся. Если получилось – игрок, который угадывал, и тот, кого угадали, меняются местами. Если не получилось – игрок получает штрафное очко и пробует угадать следующего до тех пор, пока не угадает.

За каждое штрафное очко можно придумать маленькое «наказание» или предложить снять с себя столько предметов одежды, сколько штрафных очков набрано.

Принцесса на горошине

Игра для девушек, но молодым людям будет интересно понаблюдать. Для игры вам понадобятся табуретки или жесткие стулья. На каждую табуретку укладывается некоторое количество конфет или других мелких предметов. Сверху конфеты необходимо накрыть прозрачным пакетом. Задача

девушек – сев на табуретку, определить, сколько конфет под ними. Побеждает самая чувствительная, определившая правильно и быстрее всех.

Монетка

Игра подойдет для компании, в которой есть устоявшиеся пары, иначе могут возникнуть обиды. Итак, девушка (или парень) ложится на спину на пол. На живот кладется монетка. Сверху ложится участник противоположного пола. Их задача – перевернуться таким образом, чтобы монетка оказалась на животе второго партнера. Если монетка падает, пара получает штраф, содержание которого обговаривается заранее.

У кого на коленях?

Играть лучше в достаточно просторном и свободном от мебели помещении. По свободному периметру комнаты расставляются стулья, на которые садятся игроки. Выбирается ведущий, которому завязывают глаза. Ведущий идет по кругу (чтобы ему было веселее, можно включить музыку), после сигнала (например выключить музыку) он садится на колени тому, возле кого остановился. Теперь его задача – определить, на чьи именно колени он сел. Естественно, хозяин коленей должен затаиться и постараться никак не выдать себя. Руки для угадывания использовать нельзя. Если ведущий угадал, тот, кого угадали, меняется с ним местами.

Раздевалки-одевалки

Для игры нужно разбиться на пары: молодой человек – девушка. Задача парня – надеть на девушку как можно больше снятых с себя вещей. Выигрывает тот, чьих вещей на девушке оказалось больше.

Резинка

Девушке на талию надевается резинка. Она не должна быть слишком тугая, но и не должна падать. Задача молодого человека – не касаясь руками, с помощью губ, языка и зубов, снять с девушки резинку через верх. При этом девушка танцует, руки подняты вверх. Мало того что игра интересная, она и смотрится великолепно.
Лопни шарик-1

Участники разбиваются на разнополые пары, каждой паре выдают 3–5 воздушных шарика. Пара по очереди зажимает шарики между собой и пытается сделать так, чтобы они лопнули. Руками пользоваться, естественно, нельзя – только встречные движения тел. Побеждает пара, которая первой справится со всеми шариками.

Лопни шарик-2

Игроки разбиваются на разнополые пары. Парни садятся на стулья, зажав между коленями предварительно надутые воздушные шарики. Задача девушки – сесть на колени так, чтобы шарик лопнул.

Стриптиз и стулья

По кругу ставятся стулья по количеству участников игры. Игроки ходят по кругу. По сигналу (хлопок) игроки снимают с себя любую вещь и кладут на тот стул, рядом с которым в тот момент находятся. Длительность этого процесса определяется только раскрепощенностью компании. Когда все уже достаточно разделись, можно начинать одеваться тем же образом. Игроки идут по кругу в другую сторону и по сигналу надевают на себя вещь с того стула, около которого находятся.

Если б я был султан

Игроки разбиваются на несколько «гаремов» – молодой человек и его «жены». Одно условие – количество «жен» у всех «султанов» должно быть одинаковое. Под восточную музыку «жены» снимают с себя различные детали одежды и «украшают» ими своих «мужей». Побеждает тот «гарем», в котором на «муже» оказалось максимальное количество чужих вещей – он придумывает каверзное задание проигравшему «гарему».

Шарики

В эту игру лучше играть устоявшимся, крепким парам. Каждая пара получает по теннисному шарику (некоторые экстремалы берут сырые яйца, но результат в таком случае может быть самым неожиданным). Задача молодых людей – прокатить шарик из одного рукава девушки в другой. Задача девушек – прокатить тот же шарик через одну брючину парня в другую. Побеждает команда, которая быстрее всех справится с заданием.

Соперник

Заранее нужно будет заготовить карточки с номерами и буквами для участников. Все парни получают номера от 1 до..., девушки – буквы от А до...

Один из игроков ложится на пол или диван и называет произвольную комбинацию из буквы и цифры. Например: Б5. Если лежит девушка, парень под номером 5 должен подбежать к ней и поцеловать, а девушка под буквой Б должна помешать ему это сделать и сама поцеловать его. Если лежит парень – все наоборот, девушка пытается его поцеловать, а парень ей мешает. Тот, кого поцеловали, ложится на пол, и игра продолжается.

Целуй!

Игроки садятся в круг в последовательности: молодой человек – девушка. Ведущий включает музыку, и участники начинают целовать друг друга по цепочке. Когда музыка останавливается, тот игрок, который не успел поцеловать следующего участника, снимает с себя какой-нибудь предмет одежды. Если снимать уже нечего или не хочется – он выходит из игры. Побеждает пара, продержавшаяся дольше всех.

Мяч до подбородка

Вроде простая игра, но на деле все не так однозначно. Участвуют пары: молодой человек – девушка. Они встают лицом друг к другу, между ними, на уровне живота, зажат небольшой мяч. Задача – вращательными движениями тел докатить мяч до подбородка того игрока, который ниже ростом.

Татуировка

Играют несколько крепких, устоявшихся пар. Молодые люди покидают помещение, в это время девушки с помощью помады рисуют друг другу «татуировки» на самых неожиданных местах. Задача вернувшихся парней – найти рисунок на своей девушке. Кто первый справился – тот и молодец.

Налей!

Несколько пар (молодой человек – девушка), бутылка и бокал – скучно не будет!

Девушка зажимает коленями бокал, а молодой человек – бутылку. Задача – наполнить б
помощи рук. Совет: не используйте напитки, которые оставляют трудновыводимые пятн
вода подойдет лучше всего.